05 2018 | 248
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

Ni no Kuni II
REVENANT KINGDOM

28 СТРАНИЦ О FAR CRY 5
ДИКИЙ АМЕРИКАНСКИЙ АПОКАЛИПСИС

ПОЛЬСКИЕ ШУТЕРЫ
ПОЧЕМУ ЭТО БЫЛО НАСТОЛЬКО ПЛОХО

THE COUNCIL • SUPER SEDUCER • «ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ — ПРОКЛЯТИЕ ФАРАОНОВ»
BURNOUT PARADISE REMASTERED • SEA OF THIEVES • YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE
MONSTER HUNTER: WORLD • HUNT DOWN THE FREEMAN • WARHAMMER: VERMINTIDE 2
GHOST OF A TALE • SURVIVING MARS • FINAL FANTASY XV • «TOMB RAIDER: ЛАРА КРОФТ»

9 771560 258026 18005
игроMedia

mirf.ru
МИР ФАНТАСТИКИ
16+
ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ
• НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
• ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
• СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ, ПОЧИТАТЬ И ПОСЛУШАТЬ
• САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ
• ФАНТАСТИЧЕСКИЙ АРТ И КОСПЛЕЙ
ЧЕМ ЗАКОНЧИТСЯ «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»? КАКИМ МОГ БЫТЬ СЮЖЕТ ФИЛЬМА «ЧУЖОЙ: ЗАВЕТ»?
КАКИЕ СЦЕНЫ ВЫРЕЗАЛИ ИЗ «ПОСЛЕДНИХ ДЖЕДАЕВ»? КАК ИЛОН МАСК МЕНЯЕТ МИР?
РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Уж не знаю, как так вышло, но наш журнал частенько читают в местах не столь отдалённых. Нерегулярно, наверное, – в тюрьмы попадают, скорее, разрозненные номера. Но иногда оттуда даже в редакцию пишут. И вот какая штука – оказывается, что там, вдали от интернета, наша печатная версия всё ещё очень востребована. Потому что игры любят самые разные люди, и порой получается так, что наш журнал – последняя ниточка, связывающая заключённых с их увлечением. И я по-настоящему рад, ведь то, что мы делаем, приносит хоть какое-то облегчение тем, кто живёт в весьма непростых условиях.

Сейчас кто-то из читателей, наверное, возмутится: что это я симпатизирую преступникам?! Реакция понятная, ведь обществу от заключённых нужно только несение кары за грехи да исправление. Ну и чтоб их убрали куда-нибудь подальше.

Но давайте посмотрим на это чуть-чуть шире – не вдаваясь в частности, кто за что отбывает наказание и что совершил или не совершал. Факт в том, что в тюрьмах сидят люди. И людям за решёткой живётся несладко. Человек рождён для свободы, и любое её ограничение – неважно, заслуженное или нет, – всё равно трагедия. Как личная, так и для близких человека.

Информационное общество всё реже что-то забывает и всё меньше способно прощать и сочувствовать. А значит, всё сложнее меняться тем, кто этого действительно хочет. Куда бы человек ни двинулся, за ним будет тянуться след прошлых грехов, которые он уже искупил. Для единожды оступившихся порочный круг будет всё более непреодолимым. Значит, число несчастных будет расти, а трагедия – становиться всё масштабнее. А ведь чтобы будущее считалось светлым, расти должно число счастливых людей.

Надеюсь, что и этот номер сделает чью-то жизнь немножечко светлее. Благо в нём на центральных ролях не только сталетестикульный **Far Cry 5** (хотя с его засильем ну очень трудно спорить, всё-таки знаковая игра, про которую у нас целых пять материалов!), но и тёплая, душевная **Ni no Kuni II**, украсившая обложку во имя добра. А заодно и постер – второй раз подряд, между прочим! Так что всем добра и приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и вёрстка Денис Недыпич, Герман Титов, Оксана Ковалёва
Обложка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Редакционный директор Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова
(odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018

Тираж 19 810 Circulation 19 810

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

10

GHOST OF A TALE
МЫШКА-НОРУШКА

28 SEA OF THIEVES
ПУСТАЯ ЛОДКА

04-21 ОБЗОР
04 The Council
10 Ghost of a Tale
14 Super Seducer
16 «Assassin's Creed: Истоки – Проклятие фараонов»
20 Burnout Paradise Remastered

22-67 ВЕРДИКТ
22 Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
28 Sea of Thieves
32 Monster Hunter: World
38 Yakuza 6: The Song of Life
42 Hunt Down the Freeman
50 Warhammer: Vermintide 2
54 Surviving Mars
58 Far Cry 5

68-85 ИГРА МЕСЯЦА С LG
68 Полное погружение
70 Напарники в Far Cry 5
76 Транспорт в Far Cry 5
82 Развлечения в Far Cry 5

42 HUNT DOWN THE FREEMAN
ВСЁ ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ПЛОХО

90 «ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ»
ГИКАНУТОЕ КИНО

94 ФЕНОМЕН ПОЛЬСКОГО ШУТЕРА
ДО «ВЕДЬМАКА»

ПОСТЕРЫ

Ni no Kuni II
Far Cry 5

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

16
«ASSASSIN'S CREED: ИСТОКИ – ПРОКЛЯТИЕ ФАРАОНОВ»
ОТДАЙ МНЕ СВОЙ АНК!

22
NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM
СИЛА УЛЫБКИ

86–93 КИНО
86 «Tomb Raider: Лара Крофт»
90 «Первому игроку приготовиться»

94–111 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
94 Феномен польского шутера
100 Чем запомнилась Final Fantasy XV
104 Как правильно играть в FFXV?
108 Интервью с исполнительным продюсером Hearthstone

112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
112 Мышь-трансформер от Sven

58
FAR CRY 5
28 СТРАНИЦ АМЕРИКАНСКОГО БЕЗУМИЯ

THE COUNCIL

ПЕРВЫЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИНТЕРАКТИВНЫЙ ФИЛЬМ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Я испытываю к **The Council** настолько смешанные чувства, что бессильно смотрю на эту строку текста уже где-то часа три, в надежде подобрать нужные слова.

The Council вызвала у меня такой скепсис, что под его давлением глаза вылезли из орбит. Эпизодическое интерактивное кино, вотчина, в которой безраздельно (**Life is Strange** не в счёт) властвует **Telltale Games**, из источника новаторских идей уже давно превратилось в унылое, смердящее ленью болото. Мы вроде прошли этот этап, потенциал исчерпан. Telltale отточила свой метод до убийственной остроты и уже шесть лет режет им каждую франшизу, которая попадется под руку.

Сама мысль об очередном «кинце» с претензией на качественный сюжет и пустотой вместо геймплея навевает апатию, но The Council делает на один шаг больше. Она обещает новый подход к игровому процессу, RPG-систему *(что?)*, новый взгляд на интерактивный нарратив, интригу и целую галерею проработанных персонажей. Всё это – от никому не известного разработчика и издателя с крайне сомнительным портфолио. Словом, настоящая коллекция недобрых знаков.

К своему удивлению, проведя наедине с The Council несколько вечеров, могу сказать одно: мне как минимум любопытно, куда игра двинется дальше.

КНИГА БЕЗ ОБЛОЖКИ

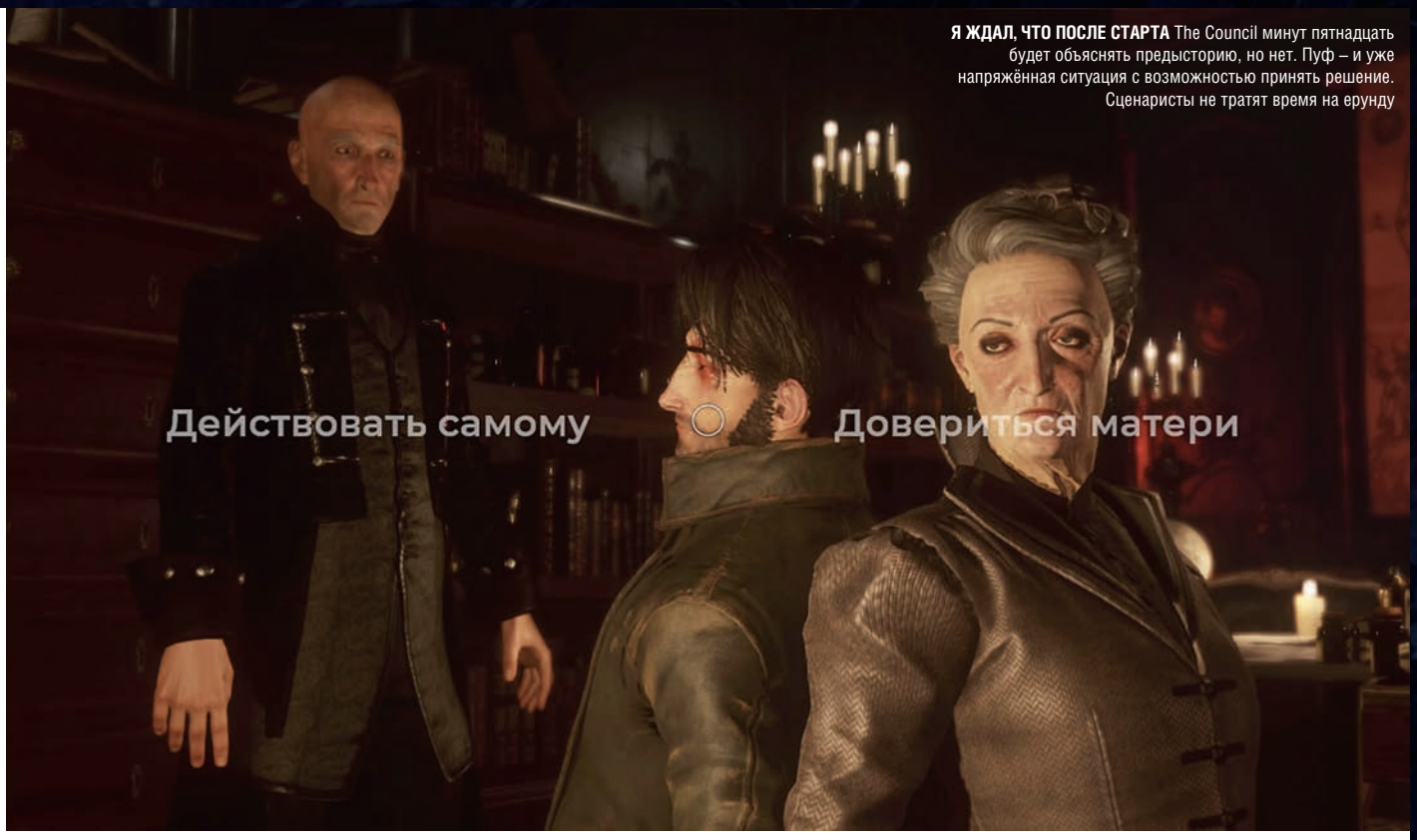
Заочно заклеймив The Council как посредственный и не стоящий внимания продукт, я одновременно был прав и сильно ошибся. Причём в равных степенях.

Как оказалось, сравнивать её с интерактивными комиксами Telltale не совсем правильно. Да, трейлеры и питч разработчиков наталкивают именно на эту мысль, но в действительности The Council куда ближе к играм **Quantic Dream**. К **Fahrenheit** и **Heavy Rain**. К играм, что ведут за ручку по сюжетным сценам, но всё-таки позволяют иногда оторвать взгляд от «кина» и размять затёкшую пятую точку.

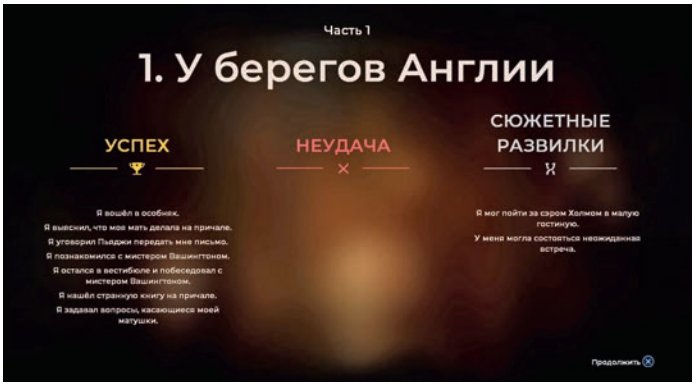
Если вы читали **«Десять негритят»** и **«Убийство в Восточном экспрессе»** Агаты Кристи (или хотя бы смотрели экранизации), то настроение и антураж The Council тут же покажутся знакомыми. Десять представителей мировой элиты, среди которых оказались престарелый Джордж Вашингтон и молодой Наполеон Бонапарт, гостят в особняке некоего лорда Мортимера – влиятельного английского аристократа. Каждый из них прибыл по личным мотивам. Кто-то знаком с другими, кто-то в высшем свете новичок. На приёмах Мортимера судьбы мира вершатся, по словам одного из персонажей, «под литры абсента и тонны непристойных шуток». Неважно, откуда и зачем ты приехал.

Главный герой – молодой французский дворянин Луи де Рише – тоже попал на вечеринку. Членство в местном аналоге масонской ложи, «Золотом ордене», открывает любые двери. Только вот приплыл он не для распития спиртных напитков в приятной компании: его мать, глава (какое совпадение!) «Золотого ордена», пропала без вести. Спустя несколько дней после спонтанного визита на остров лорда Мортимера. Испарилась на кусочке суши, отрезанном от цивилизации.

Как вы и сами можете догадаться, это всё неспроста. Осталось только докопаться до правды, лавируя среди лжи и акул голубых кровей.



Я ЖДАЛ, ЧТО ПОСЛЕ СТАРТА The Council минут пятнадцать будет объяснять предысторию, но нет. Пуф – и уже напряжённая ситуация с возможностью принять решение. Сценаристы не тратят время на ерунду



ИСТОРИЯ ВНУТРИ ЭПИЗОДОВ разделена на главы – отдельные задания. В конце каждого игра перечислит ваши успехи, провалы и упущенные возможности. Отличная идея: удобно, доступно, по существу. Немного выдёргивает из атмосферы, но всё же

У ДЕЙСТВУЮЩИХ ЛИЦ The Council та же проблема, что разрушила персонажей Mass Effect: Andromeda, – глаза. Остекленевшие, широко распахнутые глаза и отсутствие век. В них страшно смотреть

ПЕРЕКРЁСТНЫЙ ДОПРОС

The Council – это классический детектив, тысячу раз реализованный везде где только можно. Но детектив с амбициями, глобальным видением. Представьте себе все механики и возможные фишки, которые приходят на ум при словах «интерактивное кино» и «детектив». Теперь мысленно запихните их в рамки одной игры, и на выходе получится The Council.

Разработчики из **Big Bad Wolf** будто пытались сделать ультимативное кино, почерпнув идеи из всех более или менее значимых проектов последних лет двадцати. Тут и кинематографичные катсцены, порою длящиеся пять-десять минут, и изучение локаций, деревья диалогов, разветвлённый сюжет, взаимодействие с окружением, простенькие головоломки, QTE... Игра меняет облик как ей вздумается, по щелчку пальцев. В один момент она напоминает **The Walking Dead**, в другой – **L.A. Noir**, а в третий и вовсе современные **Deus Ex**. Где-то за четыре часа (примерно столько длится первый эпизод) вы успеете изучить несколько мест преступления, решить пару головоломок прямиком из **Resident Evil** и побеседовать о дворцовых интригах, греясь у камина бок о бок с Джорджем Вашингтоном.

Звучит волшебно, правда? Игроделы-мечтатели, витающие (кхе, *Питер Молинье*, кхе) в облаках, всегда силятся расширить жанровые границы игр своими руками. Они многое обещают, но мало делают. Поэтому первые полчаса игры я буквально изрыгал желчь. Наивные, невинные Big Bad Wolf. Ну не может такая каша из механик работать. Что же вы творите?

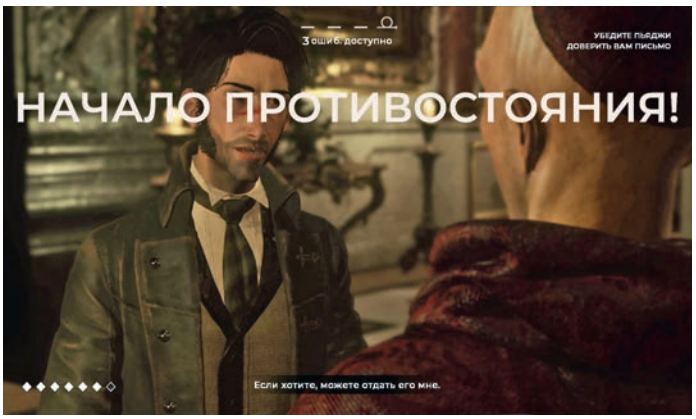
Не могу сказать, что это было обманчивым первым впечатлением. The Council подаёт себя как грандиозное театральное действо, но в ней безошибочно узнаётся чья-та первая творческая работа. Полная недочётов и ошибок, которых можно с лёгкостью избежать, если есть бюджет. Которого, судя по всему, у Big Bad Wolf было прямо впритык.

Уже по трейлеру видно, что The Council смотрится... скажем так, не блестяще. Смею вас заверить, что в этом пререндере всё ещё очень даже красиво. Мягкое освещение, игра света и тени, цветовая гамма. Но вживую игра зачастую выглядит ужасно. Рваная, дёрганая анимация, регулярные глитчи освещения, «лесенки» из текстур (даже на PS4) и букет других графических артефактов. Не говоря уже о сомнительном (хоть и удобном) дизайне интерфейса, бесстыдно позаимствованном из... **Destiny**. Неприлично похожий курсор, строение меню, прямоугольная геометрия...

Но рожи... Это неописуемо. У The Council своеобразный подход к дизайну персонажей. Пропорции лиц у многих из них вроде бы гротескные (чтобы «сгустить»

ЭТОТ ШРАМ, изрядно портящий лицо Луи, можно и не получить. Некоторые сюжетные развилки напоминают о себе вот таким (и не только) косметическим образом. Даже с постоянством всё в порядке – чуть позже шрам зарастёт. Жаль только, что аристократы никак не реагируют на такое уродство собеседника

В ОСОБНЯКЕ лорда Мортимера бессчётное множество картин, и Луи может высказаться о каждой второй из них. Такое внимание к мелочам радует: раз г-н Рише – аристократ, то, очевидно, разбирается в искусстве. Причем не просто на словах, а на деле, он рассказывает игроку о полотнах



КЛЮЧЕВЫЕ ДЛЯ ЗАДАНИЯ ДИАЛОГИ, определяющие дальнейшее развитие событий, обыграны в виде «босс-битв». Собеседника нужно убедить в своей правоте любым доступным способом, избегая ошибок. Это занятно и напоминает о подобных ситуациях из последних Deus Ex, но интерфейс, честно говоря, не очень элегантный

образ персонажа). Почти мультяшные, как в **Dishonored**. Но вместе с этим детализация физиономий, напротив, гиперреалистична: морщины, складки, родимые пятна и родинки. Всю игру будто общаешься с роботами, замаскированными под людей! Когда Джордж Вашингтон, на чьем лице можно разглядеть каждый дефект кожи, смотрит на тебя мёртвым, безжизненным взглядом и шевелит губами, как дешёвая китайская игрушка, ощущаешь физический дискомфорт.

Я бы не обратил на это внимания, если б не одно «но»: диалоги в The Council играют далеко не последнюю роль. Почти в каждом разговоре камера неизбежно выхватывает лица крупным планом, поэтому хочешь не хочешь, но на уродливые ряхи придется смотреть 90% игрового времени. Из-за этого создаётся чувство, что ты на полной скорости несёшься прямиком на дно «зловещей долины» с пудовыми гирями на ногах.

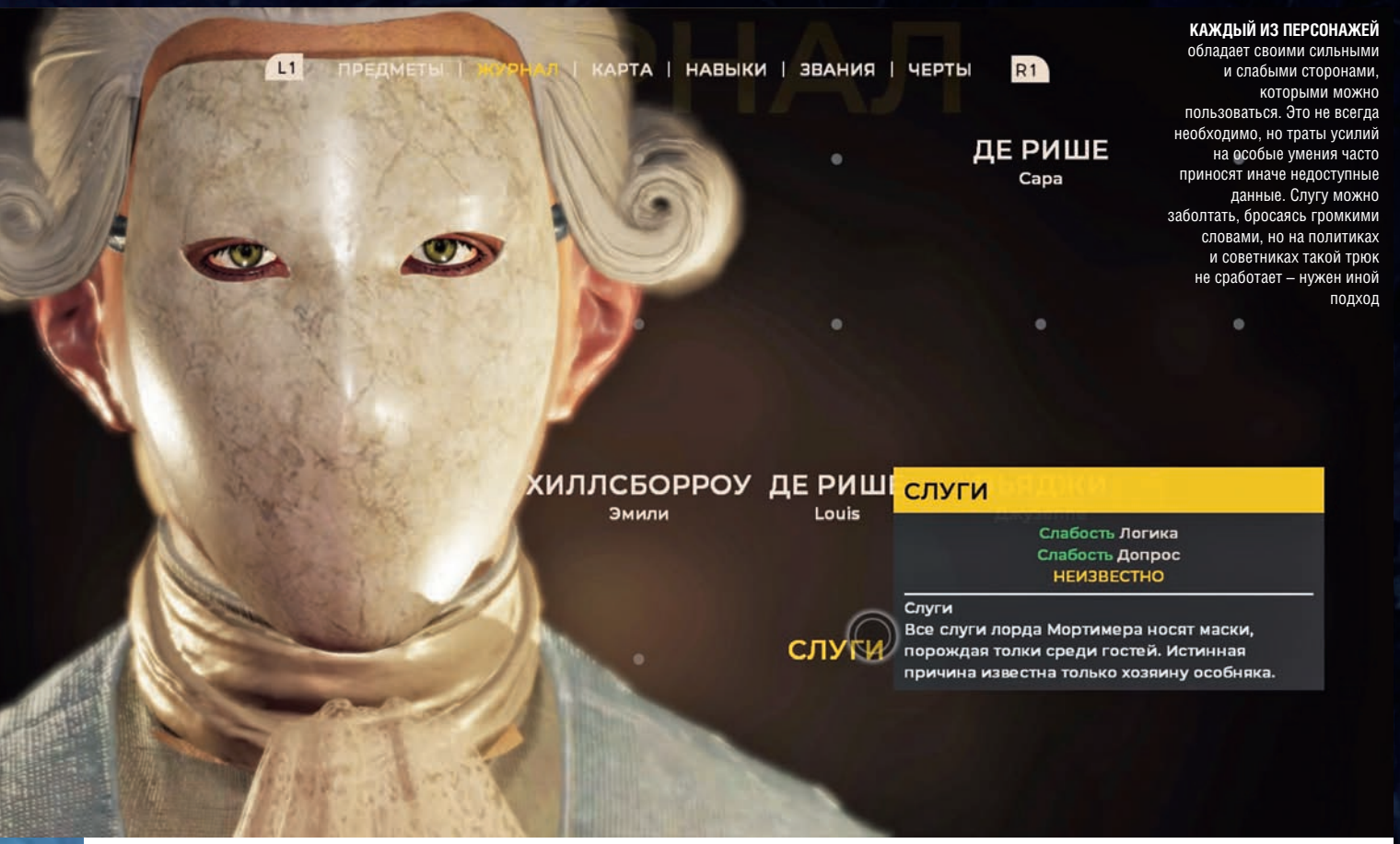
Озвучка вредит погружению в игру не меньше. В лучшем случае она приемлема. В худшем – просто никакая. Главный герой регулярно забывает про тональность голоса и настроение, интонации персонажей статичны и не меняются на протяжении всего эпизода. Допустим, это можно простить разработчикам, списав на то, что английский – не их родной язык. Режиссировать чтение диалогов на чужом наречии – та ещё работёнка. А вот оправдать плохую работу над звуком и музыкой (в игре всего два-три трека; они атмосферные, но надоедают влёт) уже не выйдет.

Где бы ни происходил разговор, герои будут звучать одинаково: нет реверберации или приглушения звука. Разговоры будто идут в вакууме, где нет никого и ничего, кроме персонажей. Я не верю, что действующие лица общаются между собой. Как по мне, так это просто два актёра, бубнящие свои реплики в двух разных комнатах, даже не видя друг друга.

C'EST LA VIE

Хотел бы я свалить эти придирки на плохое настроение или травму глаз, но нет. Эти детали не получится игнорировать даже при всём желании. А оно у меня, несмотря на все колкости, было. Пускай The Council и кричит о своей бюджетности, я был действительно заинтригован происходящим.

Иного от рассказа о паутине замыслов высшего сословия и не ждёшь. Возможно, взбесившийся принтер Telltale Games, которому для новой игры нужна только очеред-



КАЖДЫЙ ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ обладает своими сильными и слабыми сторонами, которыми можно пользоваться. Это не всегда необходимо, но траты усилий на особые умения часто приносят иначе недоступные данные. Слугу можно заболтать, бросаясь громкими словами, но на политиках и советниках такой трюк не сработает – нужен иной подход

ОСТРОУМИЕ – вещь дорогая и требует усилий. Игра позволяет манипулировать запасом: восполнять, повышать максимум или даже на время усиливать себя, гм, не совсем законной химией. Внезапный стресс (когда к горлу приставят нож) заставляет Луи нервничать – умения становятся дороже. Перепьёшь химии – исчезнет таймер диалога

ная комиксная или кинематографическая франшиза, сделал меня слишком циничным. Оригинальный сюжет без привязки к известной франшизе в интерактивном кино воспринимается очень свежо. Никакого cel-shading и заезженных стереотипных персонажей. Наконец более или менее новый, ещё не избитый сеттинг с большим творческим потенциалом.

Скепсис скепсисом, но я рад, что The Council не хочет быть очередной безвкусной драмой. Геймдев имени Дэвида Кейджа слишком сильно налегает на эмоциональную привязанность к персонажам в попытке захомутать аудиторию.

В литературной работе The Council есть кое-что, о чём многие игроделы позабыли в угоду инклюзивности и прибылям, – изящество. Всамделишная тайна, второе дно, двуличие. Сценаристы из Big Bad Wolf крайне убедительно воссоздают атмосферу напыщенного дворянства и напускной благодетели. В словах даже самого доброжелательного (с виду) персонажа слышатся яд и фальшь. Кардиналы, советники и правители общаются так, как им подобает: витиевато построенными предложениями и изысканными речевыми формами. Они ведут себя соответственно статусу. Вкрадчиво, обходительно. Осторожно. Они совсем не торопятся излить душу первому встречному аристократу.

Когда под «глубокими» характерами так часто подразумеваются сопливые тряпки, подавляющие все свои эмоции до крайних стадий депрессии и невроза, здорово видеть иной подход в действии. Ощущается контраст. Big Bad Wolf стоит отдать должное: раскрытие комплексных персонажей через их речь, а не эмоции, – это необычно.

Вдобавок взрослый, мрачный и достаточно жестокий нарратив безо всякой мистики уже давно занесён в Красную книгу. В большинстве случаев сверхъестественные и фантастические явления совсем не нужны для хорошей истории. Даже если весь сюжет крутится вокруг них, как в Life is Strange, всевозможные путешествия во времени регулярно кажутся не ключевой частью истории, а «костылём» для сценариста. Или суперклеем, который замажет любые сюжетные дыры и соединит несочетаемое по первой прихоти. А тут – нет. Никакого волшебства. Только аристократические склоки и мастерство сценариста без права на ошибку.

«Круто, что здесь такой мистической ерунды не будет», – думал я.

...Ровно до того момента, когда герой увидел мистический флэшбек и далее руководствовался видением, ничуть в себе не сомневаясь.

Всё, с меня довольно. Ты отправляешься в помойное ведро, The Council.

ЛЮДИ-МАРИОНЕТКИ

Когда история внезапно начала использовать элементы фантастики, я вмиг растерял почти весь интерес. Пройду целиком из профессионального долга, поставлю штамп «на безрыбье сойдёт» и забуду. Таким был план. Пролетела первая глава, за ней вторая, третья... И финал. Первый эпизод закончен. Из любопытства и желания посмотреть, насколько правдивы заявления о нелинейности, быстро пробежал эпизод снова – уже на PC.

И тут произошло необъяснимое. Глядя на бегущие по экрану титры во второй раз, я поймал себя на странной мысли: мне хотелось играть дальше.

Это адское варево из механик и литературных приёмов вопреки здравому смыслу отлично удержало мой интерес на два прохождения. Я даже забыл о том, что пропускать катсцены и диалоги нельзя – тут попросту нет такой опции. Это вообще как? Почему? Если визуал и звук сделаны еле-еле, а сюжет, несмотря на все старания Big Bad Wolf, был неинтересен, то почему мне хочется играть ещё и ещё?

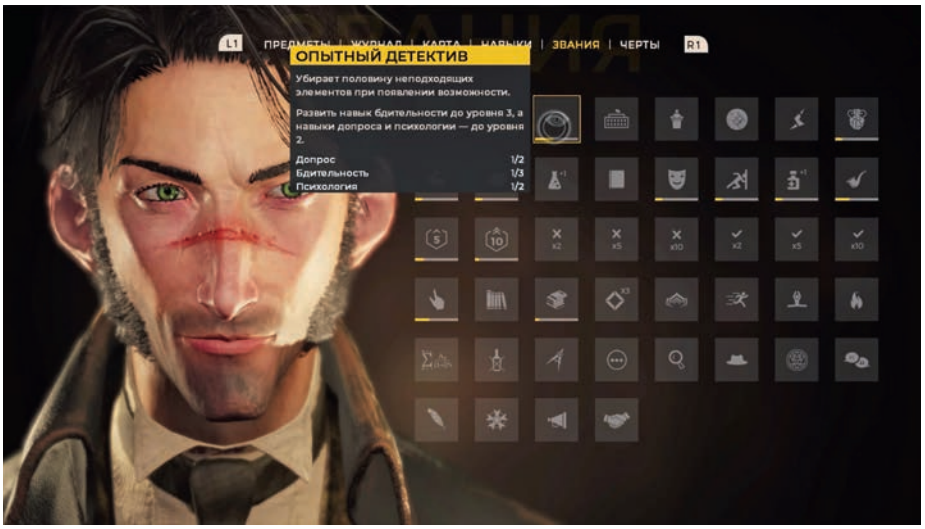
Дизайнеры The Council, каким бы скромным ни был сюжет игры, великолепно поработали над главной проблемой интерактивного кино – контролем игрока над нарративом. Сами разработчики называют своё детище RPG с сильным акцентом на историю, а не наоборот – не «кинцо» с финтифлюшками, чтобы игрок не заскучал.

Рудиментарная ролевая система, в которой вы постепенно улучшаете умения Луи де Рише, трансформирует восприятие происходящего. Ваше взаимодействие с игрой не ограничивается выбором реплики или редким нажатием кнопочки, когда сюжету приспичит вставить там и сям назойливые QTE. Появляется дополнительный слой принятия решений. Нужно думать не что именно сказать, но *как*. На что надавить? Логика, манипулирование, убеждение? Попытаться блеснуть эрудицией, знанием истории или религии?

При этом мало просто быть всезнайкой – бесконечно выворачиваться из передряг при помощи интеллекта не выйдет. Разговорные уловки требуют усилий, а у находчивости Луи есть пределы. Если хочется получить какую-то информацию, задействовав тот или иной метод, нужно подумать, стоит ли оно того. Стоит ли расшифровать подозрительное письмо на иврите, чтобы «перегреться» и не смочь убедить баронессу в своей точке зрения?

Пресвятой Дэвид Кейдж, да это же самый настоящий кризисный менеджмент!

Именно поэтому игра не скрывает интерфейс даже во время важных, как в **Deus Ex: Human Revolution**, диалогов. Шкала усилия в левом нижнем углу экрана – это напоминание о том, что *вы*, игрок, влияете на развитие событий. О том, что вы не зритель, а дирижёр этого оркестра лжи.



ВЫ ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ: за каждое из этих достижений игра поощряет бонусами. У вас есть цель, помимо просмотра кино, и она оправдается – умения дорого стоят, и очков опыта никогда не бывает много. Перед сном, до начала каждого задания, Луи читает (!) учебную литературу, которая тоже приносит очки!

QTE ЗДЕСЬ С ИЗЮМИНКОЙ. Иногда, пока гости поглощены беседой, Луи может отмечать странности и нюансы в их поведении. Если есть нужный навык, герой быстро проведёт причинно-следственную связь и поймёт, в чём дело, узнав силу или слабость персонажа. Ненавязчиво, полезно для геймплея и на сто процентов опционально

Это всё, конечно, иллюзия, но выполненная с завидным вниманием к деталям. Самая убедительная ложь – это правда, из которой изъяты ключевые моменты. Так и есть: ваши решения и навыки Луи меняют рассказ совсем слегка, но заметно. Важную информацию и некоторые секреты при использовании определенных способностей можно получить раньше, чем игра застанет вас врасплох. Другие детали, масштабом поменьше, The Council не выдаст вообще. Их нужно откопать самому. Это вы проявили хитроумие и предприимчивость. Это вы их нашли, а не сценаристы скормили с ложечки.

На моей памяти The Council – единственная игра такого рода (не считая, возможно, **Fahrenheit**), в которой сюжетное решение ведёт к двум *разным* последствиям, а не вариантам одного и того же происшествия. Первый эпизод имеет два абсолютно непохожих финала, и оба, в перспективе, могут изменить курс (даже тон) повествования. Слова о реиграбельности – не пустой звук, потому что некоторые нюансы и тайны персонажей нельзя узнать, ничего не предпринимая.

Игра не столько тычет вас лицом в экспозицию, сколько открывает перед вами театральную сценку и предлагает решить, что вам интереснее. Какая информация обладает большей ценностью? Имеет ли смысл быть искренним? Вас регулярно ставят перед дилеммой о том, чем стоит пожертвовать в поисках истины, или где эту истину вообще искать.

И одна эта иллюзия контроля, щемящее чувство, что решения игрока наконец-то действительно имеют вес, дорогого стоит.

■■■

Пройдя один эпизод, подводить окончательные итоги ещё рано. Но, коль спрашиваете, подчеркну ещё раз – мне интересно, чем всё закончится.

Не из-за сюжета, нет. Не уверен, что кого-то, кто на своём веку повидал десятки, если не сотни детективных историй, способна затянуть интрига The Council. Меня больше занимает другой вопрос: как далеко студия Big Bad Wolf зайдёт с игровыми механиками.

Мне хочется посмотреть, как игрок сможет дальше влиять на сюжет. Какие ещё фортели и чудеса эрудиции выкинет Луи де Рише. Как аукнутся мои решения в следующих эпизодах, если это вообще произойдет. The Council невозможно не ругать за графику, звук и сильно завышенную стоимость (1349 р. за все эпизоды), но геймдизайн (напомню, в интерактивном кино) как минимум нетривиальный. Это необычно, занятно и свежо, пусть на каждый плюс и находится обидный минус. Особенно если вы устали от Telltale и ищете новизны или хотите расширить игровой кругозор.

Жду второго эпизода и от всей души надеюсь, что разработчики не опустят планку качества. Уж слишком заманчивым был сюжетный крючочек в конце. ■

GHOST OF A TALE

Я ВЕРИЛ В ТЕБЯ, МЫШОНОК!

АННА БРАСЛАВЕЦ

Если вы читали моё превью **Ghost of a Tale** в раннем доступе, то знаете, какие большие надежды я возлагала на эту игру. В ней всё было настолько хорошо, что даже не верилось: неужели подобное чудо способна выпустить крохотная студия **SeithCG**?

И вот свершилось...

ОСНОВЫ ОСНОВ

Вы – мышонок-менестрель Тило, и вы в полном одиночестве просыпаетесь в тюрьме. Первое, с чем игра предложит взаимодействовать, – это красная роза; таких будет множество. Собирая их, вы открываете новые главы в книге, которая рассказывает о жизни Тило и судьбах его близких. Например, в этих летописях говорится о его супруге, которая сейчас, очевидно, не рядом – её надо найти. Именно романтические чувства побуждают мышонка выбраться из тюрьмы.

В первую очередь Ghost of a Tale – это экшен-адвенчура и стелс. Во вторую – сказка с глубокой мифологией и чёткими правилами мира. Но сразу вам почти ничего не расскажут, придётся по крупицам восстанавливать события былых лет по диалогам и записям. Благо всё к этому располагает: по каждому предмету в инвентаре можно щёлкнуть и посмотреть его полное описание, а все специфические слова и названия в диалогах выделены жёлтым – это значит, что о них можно почитать во всплывающем примечании.

Но спокойно исследовать мир вам, конечно, не дадут: крепость, где в начале игры сидит Тило, полнится злобными и не самыми умными крысами в латах. Они здесь и стражники, и тюремщики: следят за порядком, охраняют важные объекты и заключённых. А ещё очень не любят мышей (особенно, конечно, тех, что убегают из камер и учиняют беспредел). Попадётесь им на глаза – забьют насмерть алебардами. К счастью, выдающимся интеллектом они не обладают: достаточно просто скрыться из виду, залезть в любую подходящую по размеру бочку или тумбочку – и стражники мигом разойдутся по своим делам, будто никакой погони и не было.

Как раз за такими прятками и проходит порядочная часть игры – это, конечно, могло бы быстро надоесть. Но создатели вовремя суют игроку под нос *костюмчики*...

ИГРА ДЕЙСТВИТЕЛЬНО красивая. Просто посмотрите вокруг

МЫ УЖЕ ВИДЕЛИСЬ РАНЬШЕ?

Возможность менять внешний вид персонажа есть почти везде, но далеко не всегда костюмы несут в себе практическую функцию. В большинстве случаев окружающим NPC всё равно, голый вы, в доспехах или в балетной пачке. Но не в Ghost of a Tale! Здесь от одежды зависит буквально всё: от ваших характеристик (скорости бега, скрытности и т.д.) до отношения окружающих. Да, это мышиный аналог Хитмена!

ЧТОБЫ СПАСТИ ЛЮБИМУЮ, мыш готов стать кем угодно. Даже кровожадным и грубым капитаном пиратского корабля

ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ эти славные доспехи, придется постараться. Но оно того стоит!

В игре шесть вариантов костюмов. Стандартный, наряд менестреля, состоит из шапочки с колокольчиком и простого верёвочного пояса. В нем вы просто мышь. Остальные комплекты нужно по кусочкам собирать на локациях. Обыскивать надо буквально каждый угол, потому что в любом сундуке и на любой пыльной полке может лежать элемент желаемого костюма. Новый сет – новые возможности!

Многие наряды Тило надо собрать в любом случае: от этого зависит продвижение по сюжету. Например, в латном доспехе туповатые крысы примут вас за своего. Конечно, они никогда не перестанут удивляться вашему росту, но все равно будут общаться как с равным: крысиный главнокомандующий начнёт отдавать приказы, а рядовые солдаты расскажут о последних происшествиях (большинство из них вы сами и учинили, только тс-с-с!). Ну а если вы в костюме известного на весь мир вора Долго, с вами охотно поболтают мышки-преступники...

Кстати, самое время поговорить о второстепенных персонажах!

ЗНАКОМЬТЕСЬ!

Конечно, помимо вас и заскриптованных патрульных в игре есть ещё и вполне живые и разговорчивые герои. Тут вам и высокомерный учёный, и древний призрак, и парочка мышек-воришек, и лягушка-пират. Каждый из персонажей второго плана играет очень важную роль в истории и обладает уникальным характером, манерой речи и поведением.

Например, престарелый заключённый пират Керольд постоянно ругается на вас, забывает всё на свете и чудачит по полной. А своего рода «чумной доктор» Фауст, проживающий в канализации, использует в диалоге заумные слова и относится к вам с пренебрежительным снисхождением. При этом у каждого из них свои мотивы, о которых вам предстоит узнать по ходу сюжета.

Советую читать все диалоги и примечания очень внимательно. В них часто попадаются забавные реплики и детали, а ещё заложена уйма информации про непонятный окружающий мир.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Мир игры бесшовный, так что в вашем распоряжении окажется множество локаций: загадочные и опасные катакомбы, зловонные стоки, живописный берег, промозглая тюрьма и ещё куча мест. В любом из них можно всюду залезть, оббежать каждый уголок, исследовать все входы и выходы. Открываются локации постепенно (это обусловлено сюжетом), поэтому к каждой успеваешь привыкнуть и минут через тридцать-сорок после захода уже сносно ориентируешься в путаной сетке ходов. Карты, конечно, есть – но их тоже надо искать.

К тому же даже в знакомых локациях время от времени открываются новые короткие ходы и невидимые прежде туннели. И это очень здорово: по квестам вас частенько гоняют туда-сюда по карте, а тропки напрямик экономят немало времени.

ИНОГДА милейшая игра становится пугающе таинственной

УДАР БУТЫЛКОЙ по голове не убивает крысу, но на какое-то время выводит её из строя

ЭТО КТО? Чумной доктор? Сумасшедший ученый? Нет, все тот же Тило!

ИНТЕРЕСНЫЙ ПОВОРОТ

Тило нужно осилить множество разнообразных сюжетных и побочных заданий – от захватывающих до самых скучных. В основном его просят что-нибудь найти и принести (как вы уже поняли, внимательность в GoaT – самое важное качество игрока), но иногда приходится умело врать, красть, сочинять песни и стихи, раскрывать заговоры и даже сражаться! Хотя Тило всеми силами избегает применять грубую силу, да и оружия у него никакого толком нет, он всё-таки способен дать отпор.

Тут и там по локациям раскиданы пустые бутылки, палки, баночки со слизью и взрывающиеся шишки. Их-то мы и используем в критических ситуациях. Например, бутылкой можно оглушить крысу, забывшую надеть шлем. А если разбить банку со слизью, враг неминуемо поскользнётся. Киньте палку в стену – тогда она шумно треснет и отвлечет внимание от ваших передвижений. Ну а шишка при взрыве способна устроить пожар, обвал и множество других локальных катастроф.

Кроме того, по ходу игры можно изучать и улучшать навыки. Хотите сильнее бросать предметы? Хрупкая, но умелая мышка Фаталь научит. А может, хотите падать с высоты на все четыре лапы и не терять лишнего времени, потирая ушибленную попу? Тоже не проблема! К тому же за выполнение заданий Тило будет получать опыт и поднимать собственный уровень. А чем выше уровень, тем крепче здоровье, которое одновременно отражает выносливость: сможете выдержать больше ударов и дольше бежать без передышки.

ПОРЦИЯ МЫШИНОЙ ОТРАВЫ

Признаюсь, я фанатка Ghost of a Tale. Но как бы я её ни нахваливала, рано или поздно всё-таки придётся с замирающим сердцем рассказать о недостатках проекта. А их с релизом появилось немало...

ТИПИЧНЫЙ БАГ из сырой релизной версии: корабль уплыл, мыши остались

Начнём с локализации: разработчики обещали добавить русский язык – и сдержали слово, но, увы, не до конца. В переведённых текстах встречаются ошибки, а в некоторых очень важных документах сбиты то ли шрифт, то ли кодировка: вместо букв лишь ряд квадратиков. В общем, локализация есть,

ТИЛО, КОНЕЧНО, НЕ ВОР. Но какие времена – такие и методы...

+3 К УСАТОСТИ и +1000 к царственности

а играть всё равно приходится на английском – там подобных артефактов нет.

Теперь о дырах в текстурах. Ghost of a Tale выглядит отлично, если не смотреть на неё вблизи. А вот стоит заползти под какой-нибудь неудачный выступ или взобраться на не предназначенный для этого камень, и игра мгновенно впадёт в истерику. Все дёргается, скачет, персонаж застревает, а иногда и вовсе проваливается вниз и умирает. Если давно не сохранялся – пиши пропало. Стены и потолки тоже не так стабильны, как хотелось бы: случайные их фрагменты то пропадают, то снова появляются на виду.

Но один из самых обидных и критических недочётов – квестовые баги. Я так и не смогла пройти сюжет до конца, потому что в одном из последних заданий Керольд просто отказался сообщать мне нужную информацию, пока я не заглушу назойливую музыку из соседней камеры. А музыки там... не оказалось. Ни звука! Так и гадала я, кто из нас с пиратом сошел с ума, пока не написала разработчикам. Они ответили, что ту самую музыку ещё не добавили, а квест дальше не двигается из-за бага.

Некоторые задания в Ghost of a Tale взять можно, а выполнить нельзя, потому что нужный контент попросту отсутствует, – об этом я тоже узнала из письма разработчиков. Но отдадим им должное: не поленились ответить на все 28 000 возмущённых писем от Ани из России.

Напоследок я оставила глючащее меню. Переназначить кнопки там вроде можно, но... нельзя. Курсор иногда пропадает: если случайно ткнёшь невидимой стрелкой куда-нибудь не туда, придётся десять минут смотреть титры без возможности что-либо сделать.

Ну и тому подобное: то на экран выпадает лог последних диалогов, закрывая почти всё, то подпункты в меню вываливаются и остаются в таком положении навсегда, лишая возможности увидеть другие позиции. В общем, игра сырая. И это очень мешает получать удовольствие.

■■■

Ghost of a Tale прекрасна. Нет, правда, это очень хорошая история с красивым воплощением: в меру милая, в меру серьёзная и вдобавок очень трогательная. Но, к сожалению, она ещё не готова – с релизом разработчики явно поторопились. Поэтому мой вам совет: обязательно попробуйте это мышиное приключение, но, пожалуйста, не сейчас. Я искренне надеюсь, что спустя несколько патчей уже не придётся перемежать умиление от происходящего с чертыханиями и жалобами на баги. Если в ближайших обновлениях всё вышеперечисленное поправят, я смело дам этой игре 8,5/10. А пока просто лелею надежду – и жду. ■

SUPER SEDUCER

Я ВИДЕЛ ПОРНО, КОТОРОЕ НАЧИНАЛОСЬ ТАК ЖЕ

АННА БРАСЛАВЕЦ

Вы знаете, кто такой Ричард Ла Руина? Так я вам расскажу: это лучший (по словам самого Ричарда) пикап-гуру в мире. И, видимо, его бесценный опыт настолько велик, что хватило на целую игру, – сакральными «тайнами» соблазнения Ричард решил поделиться в Super Seducer.

ИГРА ЛИ ЭТО? (НЕТ)

Больше всего проект напоминает визуальную новеллу и симулятор свиданий. Вы играете роль парня, который практикуется в соблазнении, а игра разделена на главы: новый эпизод – новая ситуация и новая женщина.

Каждый раз повествование стартует с вашей встречи с очередной «жертвой». Задача игрока – охмурить ничего не подозревающую барышню. Вариантов реплик и действий много, но они построены по одной и той же схеме: почти всегда одна из опций будет ужасно похабной, другая – совсем неуместной, а остальные – нейтральными.

Естественно, не все диалоговые ветки приведут вас к успеху: стоит сказать что-нибудь лишнее, и беседа мгновенно закончится. Взамен всплывёт окошко с Ричардом, одиноко сидящим на кровати: он объяснит, что именно пошло не так и где надо было действовать изящнее. Затем вас откатят назад во времени и дадут выбрать другой вариант ответа. Кстати, если вы сделаете правильный или удовлетворительный выбор, гуру тоже объяснит вам, почему это сработало.

Итак, вы можете ответить совсем отвратительно, тогда вас заставят повторить диалог. Можете ответить нормально – тогда игра продолжится, а на кровати у Ричарда появятся девушки в платьях. А вот если угодите в яблочко, то увидите рядом с гуру тех же самых, но уже полуобнаженных моделей. Кроме того, в конце каждого эпизода в зависимости от успехов Ричард выдаёт вам «звание». И, поверьте, это одна из немногих игр, где посредственный результат прохождения – оптимальный!

ПОЛЕЗНО ЛИ ЭТО? (НЕТ)

Первое, что стоит отметить: в игре нет (или же мы их просто не нашли) совсем идиотских советов. Но и пользы от них мало: большинство уроков пикап-гуру безнадёжно очевидны. Например, «не стоит доставать свои гениталии на первом свидании в баре» или «нельзя ощупывать едва знакомую барышню под юбкой в общественном месте». Это, конечно, правда. Но зачем платить за неё деньги?

ЕСТЬ ПРЕДПОЛОЖЕНИЕ: неважно, что именно говорит Ричард, если он говорит это с таким лицом

Изредка Ричард выдаёт более или менее дельные комментарии. Он объясняет, в каком случае девушка скорее даст вам фейковый номер телефона, на что обращать внимание при первой беседе, как себя вести, если объект вашего интереса сопровождает подружка. Увы, подобный контент составляет примерно 5% игры.

ПРАВИЛЬНО ЛИ ЭТО? (ТОЧНО НЕТ)

Да, этот проект сложно назвать полноценной игрой. Да, геймплей тоже специфиче-

ЖЕНЩИНЫ В КАДРЕ – просто мебель. Они появляются на фоне Ричарда, если вы сделали верный выбор в диалогах. Если же эпизод провален, гуру останется сидеть один

СИТУАЦИИ и локации разные, а подкаты не меняются

СРАЗУ ВИДНО, кто здесь «хозяин»

ский. Но это далеко не главный повод для критики.

В Super Seducer всё настолько утрированно, что за время прохождения вы ни на секунду не расстанетесь с чувством испанского стыда. Возьмём, например, классический эпизод в клубе: перед вами на диване сидят две девушки в вечерних нарядах и пьют шампанское. Варианты действий не особенно настораживают: «Подсесть к ним» – обычное поведение, «Незаметно подкрасться из-за дивана» – видимо, что-то повеселее. «Наверное, герой обойдёт диван сзади и ненавязчиво привлечёт внимание подруг», – думает игрок.

Но у Ричарда свой взгляд на эту ситуацию! Если выбрать второй вариант, главный герой буквально усядется за спинкой дивана на четвереньки, а потом, как маньяк-фетишист в плохом ужастике, начнёт шумно обнюхивать женщин. Ведь так люди себя и ведут, правда? Конечно, таким диким поступком вы распугаете свою компанию на вечер, и сюжет придётся переигрывать.

Игра будто говорит: «Ребята, креатив не нужен! Вы же не хотите выглядеть неуместно и глупо? Выбирайте самый скучный и обычный вариант – жизнь работает именно так!» И так бесконечное множество раз. Главный герой никогда не выходит из ситуации забавно. Если хоть что-то идет не по плану, он пускается в беспросветный неадекват.

Не меньше напрягает музыкальная составляющая: с первых кадров игровой заставки вас встречает мелодия, которая вполне могла бы стать главной темой дешёвого порнофильма. Такой раздражающий саундтрек, видимо, призван вызывать ещё больше боли и страданий у тех немногих, кто действительно собрался почерпнуть что-то полезное из советов «гуру».

■■■

Super Seducer – это много дешёвого пафоса, мало дельных советов и уйма неловких ситуаций и диалогов, будто вышедших из-под пера человека, который ни разу в жизни с людьми не разговаривал. Добавьте к этому навязчивого Ричарда, который постоянно пытается показать, кто здесь хозяин и всё на свете знает, – и вы получите игру, проходить которую можно только с глубочайшей иронией.

Лично я не советую тратить на Super Seducer своё время. Но если очень уж хочется посмотреть на этот театр абсурда, отнеситесь ко всему с юмором: перепробуйте все неправильные ответы, хорошенько посмейтесь над результатом и больше никогда не обнюхивайте незнакомых женщин, если они вас об этом не просят. ■

ПРОКЛЯТИЕ ФАРАОНОВ
ДЛЯ «ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ»

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

РОМАН АЛЕКСАНДРОВИЧ

«**Проклятие фараонов**» – второе сюжетное дополнения для «Assassin's Creed Истоки». И в отличие от предыдущего DLC («**Незримые**») новое оказалось куда более амбициозным и наглядно демонстрирует творческий потенциал разработчиков, которые избавились от оков псевдореалистичного повествования. Дизайнеры пустились во все тяжкие и представили одно из лучших DLC за всю многолетнюю историю серии Assassin's Creed.

Пакуйте огненные бомбы и затачивайте хопеши – мы отправляемся на Восток!

НА СТРАННЫХ БЕРЕГАХ (НИЛА)

Местом действия «Проклятия фараонов» стала столица Верхнего Египта – Фивы, а также прилегающие территории: фиванские окрестности, Долина Царей, ном Йебу, Некрополь и пустыня Уасет. Отплыть в неизведанный регион навстречу новым приключениям вы можете в одной из трёх точек на карте мира, при помощи любезных проводников.

Однако стоит учитывать рекомендуемый порог вхождения DLC – 45-й уровень. То есть в идеале вы с Байеком уже прошли основную квестовую линию «Assassin's Creed Истоки» и побывали на Синайском полуострове по сюжету «Незримых». Всем, кто приобрел «Фараонов», но нужного уровня не достиг, игра предложит создать копию текущего сохранения и моментально повысить уровень до заветного 45-го (включая уровень оружия, снаряжения, а также очки способностей), чтобы вы без особых проблем могли в любой момент отправиться в заветное путешествие по величественному Нилу.

Масштабы региона поистине захватывают: новая песочница по размерам сопоставима с картой «Незримых», а при определённых условиях даже превосходит (об этом – ниже). Вдоль реки простираются завораживающие Фивы, над рыночными площадями и жилыми кварталами торжественно возвышаются Карнакский и Луксорский храмы, из скалистого утеса величественно вырастает многоярусный Некрополь...

Но по части общего географического разнообразия **Ubisoft Sofia** не предлагают нам ничего кардинально нового – в той или

ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЙ Некрополь, по совместительству – огромный охраняемый форт

ОЧЕРЕДНАЯ встреча с Тенью Нефертити

ТЕНЬ ТУТАНХАМОНА быстро и непредсказуемо орудует посохом

иной степени все эти элементы мы уже видели в оригинальной игре. Оазисы, пустыни и горы сменяют друг друга, а карта усеяна поселениями, деревушками, фермами, фортами и прочими ключевыми точками.

Однако это не умаляет заслуг художников и дизайнеров, которые вложили в проект всю страсть и стремление не уронить планку, установленную оригинальной игрой. Каждая деталь окружающего мира проработана до мелочей.

Игровой процесс не претерпел разительных изменений, что может немного разочаровать тех, кто ожидал от нового DLC геймплейных откровений. Байек по-прежнему покоряет просторы египетских земель, время от времени вмешивается в бытовые проблемы местных жителей, зачищает форты от супостатов, собирает сокровища, исследует гробницы и подземелья («Змеи... Ну почему именно змеи?»). В общем, проводит досуг привычными способами. Пока где-то неподалёку не появится... Тень фараона.

НЕОБЪЯСНИМО, НО ФАКТ

Призраки, мумии, гигантские скорпионы, духи легендарных фараонов, загробный мир... Неожиданно! Пусть мы уже давно просили Ubisoft именно о таком развитии древнеегипетской тематики. Поначалу смена тона и атмосферы даже вгоняет в ступор. Байек еле успевает сойти с корабля, прибывшего в Фивы, как ему приходится драться с Тенью фараона – агрессивной частичкой сущности древнего правителя, который гневается на весь людской род. И под раздачу попадают не только обескураженные стражники, которых нечисть в два счета рубит на кебаб, но и беззащитные мирные жители.

Тень фараона мы встретим несколько раз. Убить её нельзя – можно только победить в схватке и заставить на какое-то время покинуть наш мир. Появляются эти духи в случайных местах (вот странно – почти всегда главный герой будет проходить рядом!), и лишь Байек может дать им отпор. Механика таких случайных (и не очень) столкновений вызывает в памяти схватки с филакитами и Тенями Скарабея.

Зато новые противники радуют разнообразием. Тень каждого из четырёх усопших правителей обладает не только уникальным внешним видом, но и оружием разного типа, которое влияет на её стиль боя. Следовательно, каждая Тень фараона вынуждает игрока подстраиваться, ориентироваться на общий ритм сражения, мыслить тактически и прорабатывать стратегию поединка. Мини-боссы, короче. Отчасти так и есть: все Тени подражают стилю боя своих хозяев, с которыми вы рано или поздно обязательно сойдётесь в яростной битве.

По сюжету наш бравый протоассасин должен найти загадочный древний артефакт, раскрыть заговор вокруг него (а как же иначе?) и побольше узнать о проклятии, что обрушилось на Фивы. Из этих двух линий вырастает сюжет дополнения – странное сочетание исторического детективного триллера с элементами мистики и фэнтези.

ТЕСТИРУЕМ на собакоголовом новые легендарные парные клинки

ЭТА ФАКТУРНАЯ ДАМОЧКА промышляет азартными играми и древними ритуалами

МИР ЭХНАТОНА и его небесное светило на низкой орбите

Но вникнуть в историю получается с переменным успехом. Некоторые ходы легко угадать, другие же вносят много сумбура. Ситуацию спасают яркие, запоминающиеся персонажи и неплохо прописанные диалоги, с которыми легче переживать даже не очень интересные побочные квесты. Кстати, поскольку масштабы здесь не в пример меньше, чем в «Истоках», гриндить побочки ради новых уровней почти не нужно.

К слову, о мистике в сюжете. В рамках общего антуража «Истоков» тема древнеегипетской мифологии и мистицизма – привычный фактор. Но раньше нам его подавали через метафорическое повествование, абстрактные образы и аллегории.

В «Проклятии фараонов» же разработчики отбросили любые условности и ограничения и с головой погружают нас в магию, колдовство и метафизику. Такой шаг явно пошёл дополнению на пользу. К тому же авторы прошлись не только по избитой теме жизни и смерти, они затронули такой аспект легенд и мифов, как обожествление человека.

Конечно, как и во всех прочих играх серии, некоторые сюжетные ходы «Проклятия фараонов» очень вольно трактуют классическую мифологию Древнего Египта. Не стоит принимать их всерьёз, иначе вас может постичь участь ярых толкинистов, которые со слезами на глазах и валидолом под языком пытаются вникнуть в сюжет недавних игр про Средиземье от **Monolith Productions**.

ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ФАРАОНОВ

Нефертити, Эхнатон, Рамзес и Тутанхамон – настоящие звезды «Проклятия фараонов». Самые яркие моменты и основные нововведения DLC связаны именно с этими... можно сказать, злодеями. Дабы утихомирить разбушевавшихся правителей и вернуть всё на круги своя, Байек должен взять ситуацию под контроль и лично бросить вызов богоподобным созданиям.

Но, конечно, сразу к боссам прорваться не получится. Прежде чем вам позволят поучаствовать в одном из четырёх напряженных и очень зрелищных сражений с фараонами, главному герою придётся пройти через загробный мир – четыре уникальные самостоятельные локации размером с небольшой город. Чтобы попасть в эти психоделические места, нужно найти портал в одной из фиванских гробниц. Каждый фараон обитает в своём мире, и, чтобы к нему (или к ней) подобраться, главный герой должен выполнить пару не всегда интересных побочных заданий.

Путешествие по загробным мирам и дуэли с фараонами – самая выдающаяся особенность дополнения. Дизайн каждого измерения – настоящий полёт фантазии! Разработчики здесь явно оторвались по полной. Корабли стражей бороздят зеленеющие луга мира Нефертити, песчаная пустошь Рамзеса усеяна исполинскими каменными бюстами, а над плавучими дворцами Эхнатона навис огромный

РАМЗЕС и его могучая булава

ПЕСЧАНЫЕ БУРИ – частое явление в загробном мире Рамзеса. Да и сам он обожает пускать вам пыль в глаза во время драки

солнечный диск. И если сторонние активности в загробном мире вряд ли вызовут у вас восторг, то дизайн – совсем наоборот. Я, например, из фоторежима почти не вылезал.

Поскольку в поединках с сюжетными боссами работают правила сражений с их Тенями, то чем чаще вы даёте отпор призрачным монстрам, нападающим на жителей Фив, тем лучше вы будете подготовлены к битвам с «виновниками торжества». На высоких уровнях сложности эти сражения заставляют изрядно попотеть. Один пропущенный суперприём – и прости-прощай треть здоровья. Наградой за каждого упокоенного фараона станет не только опыт, но и легендарное оружие. И, конечно, стремительно растущее чувство собственной важности.

Ах да, маленькая деталь. Как только вы начнёте усмирять усопших правителей, за вашей головой отправятся Тени Анубиса – опаснейшие элитные бойцы, которые будут патрулировать местные территории в поисках Байека. Жестоко расправиться с ними, разумеется, можно – и заветные «легендарки» за это тоже выдадут. Но без прокачанного ближнего боя (с возможностью сбивать с ног), уровня выше пятьдесят третьего или просто нечеловеческого мастерства к ним лучше не соваться.

■■■

«Проклятие фараонов» – образцовое дополнение. За двадцать долларов вы получаете от пятнадцати до двадцати часов игрового времени (в зависимости от вашего стиля, любопытства, мастерства и терпения). Оно больше, масштабнее и попросту амбициознее, чем «Незримые». Да, сюжетная составляющая далеко не идеальна – большинство побочных квестов по-прежнему не цепляет, а дизайн и география «реального» мира не предлагают ничего принципиально нового.

Но Ubisoft разыграли другую карту: помимо привычной россыпи дополнительных предметов и нескольких навыков представили нечто действительно новое. По крайней мере, в рамках тех же «Истоков». Разработчикам дали простор для экспериментов и возможность пофантазировать, и они этим воспользовались, пусть и не в масштабах **Red Dead Redemption: Undead Nightmare**. Это не размах уровня **«Кровь и вино»**, но потягаться с **The Frozen Wilds** «Проклятие фараонов» сможет без особого труда. ■

BURNOUT PARADISE REMASTERED

ПОДТЯНУТО И ДОПОЛНЕНО

ИВАН КУЗЬМЕНКО

Десять лет – довольно большой срок по меркам игровой индустрии. Уже давно в жанре аркадных автогонок стали привычными и открытый мир, и разнообразные состязания и заезды, и масса второстепенных развлечений, которые ненавязчиво отвлекают от основного процесса на несколько часов. Сейчас так принято, без этого никуда.

А ведь кто-то должен был стать первопроходцем! Рискнуть, но дать игрокам новые ощущения и возможности. В конце концов, сделать игру про автомобили, но совсем не про гонки. Посмотрим, что смогла предложить **Burnout Paradise** в момент своего появления и актуальна ли она до сих пор. И самое главное – насколько ей действительно было необходимо переиздание спустя эти самые десять лет.

НА ПУТИ К РАЮ

Именно серия Burnout прославила разработчиков из **Criterion Games**. Это они сформулировали идеи, которые стали ключевыми в жанре автомобильных аркад на многие годы вперёд. Самая главная из них: игра про автомобили необязательно должна зацикливаться на гонках. Ведь есть масса других занятий, в которых можно задействовать железного коня. А где скорость, там и аварии. Сделав на них акцент, разработчики разом отделили первую **Burnout** от других представительниц жанра. А дальше – только вширь и вглубь: разные виды транспорта и локаций, режимы игры, уникальный мультиплеер...

Первые четыре части и спин-офф выходили только на консолях. Пятая же (последняя на данный момент), **Paradise**, во многом стала самой известной и популярной ещё и потому, что вышла в том числе на PC. Причём именно на этой платформе игроки получили расширенное издание с дополнениями, которые в консольных версиях стоили денег. После успеха Burnout вдохновения разработчиков хватило на несколько игр серии Need for Speed (естественно, преемственность идей в них налицо), а затем они переключились на шутеры.

Так случилось, что сегодня жанр аркадных автогонок переживает кризис. Новинки на автомобильную тематику так или иначе тяготеют к симуляторам, а недавний **Need for Speed: Payback** свернул куда-то не туда. Самое время показать, кто здесь главный, и, возможно, прощупать почву перед выходом новой части серии Burnout. По крайней мере, я очень надеюсь на то, что именно поэтому Criterion возродили свой шедевр именно сейчас.

WELCOME TO PARADISE

Итак, спустя десять лет перед нами та же игра, но сверкающая новыми красками. Впервые нажав на газ, хочется мчать по улицам, сшибая всё на своем пути, и любоваться окрестностями. Как же здорово выглядит этот город! И вроде бы знаешь и помнишь каждую улочку: архитектура и планировка Paradise City остались неизменными. Но возросшая детализация и более насыщенные цвета усиливают ощущение праздника. Если раньше игра в первую очередь цепляла геймплеем, то теперь и общая атмосфера под стать – визуальная и аудиальная составляющие работают на полную катушку.

Кстати, сдуть пыль с хороших колонок или наушников ради этой игры вправду стоит. Звуки моторов сотрясают окрестности сочным и агрессивным рёвом, провоцируя поскорее вклиниться в какой-нибудь беспредел. Таких событий масса, и они, как и раньше, прячутся под личиной заездов с различными задачами. А ведь есть ещё и совершенно изумительный саундтрек, который ничуть не утратил актуальности, а, наоборот, обрёл статус культового – многие современные игры позавидуют!

Самое главное и удивительное: неописуемый детский восторг от игрового процесса не только сохранился, но и уси-

ВОТ В ТАКОМ ВИДЕ автомобили попадают в наше распоряжение. Хочется взять и доломать

СИСТЕМА ДОСТИЖЕНИЙ в игре побуждает устраивать полный беспредел

лился! Во-первых, ни одна игра до сих пор не смогла уделить должного внимания авариям и разрушениям – а это главная болевая точка любого, кто в детстве экспериментировал с игрушечными машинками. Хорошенько разогнаться и врезаться в стену или в другую машину, а потом во всех красках и деталях обозреть последствия – ну где ещё такое увидишь?

Ну а во-вторых, ремастер подлил масла в огонь, сразу предоставив доступ ко всему бонусному контенту, который в оригинальной игре был только в загружаемых дополнениях. Здесь и масса разнообразных машин, и мотоциклы, и даже целый новый остров с кучей возможностей для дурачеств и хаоса. В такой обстановке обязательные для прохождения гонки могут надолго отойти на второй план.

А ЧТО ПОД КАПОТОМ?

Основной задачей переиздания было, конечно, привести игру в соответствие с нынешними стандартами. Программа минимум успешно выполнена: теперь есть разрешение 4K и 60 fps (соответственно для ПК и улучшенных версий консолей). Разработчики поработали с фильтрами картинки, добавили эффекты размытия и изменили алгоритмы сглаживания. Конечно, нельзя сказать, что игра стала выглядеть современно и технически совершенно, но благодаря дизайну и детализации она смотрится ничуть не хуже других современных автоаркад.

Город и в оригинальной игре был красив, там уже была динамическая смена времени суток и разнообразные локации. Но здесь всё это смотрится по-новому, особенно если у вас есть большой современный телевизор или монитор. С другой стороны, это именно тот случай, когда в динамике игра выглядит намного лучше. Те же искры, которые можно высечь в особо напряжённых гонках во время столкновений с другими машинами, – явно материал не для статичных скриншотов. Тем не менее иногда игра генерирует потрясающие кадры, и очень жаль, что на этот случай разработчики не встроили в переиздание фоторежим.

Новый игровой режим всего один – Party, и он предназначен для компании друзей, собравшихся у одного экрана. Здесь геймпад кочует из рук в руки, а игроки выполняют задания в мире игры. В остальном всё по-прежнему, но оригинальная игра и так была насыщена разнообразными режимами. Если же домашних посиделок вам мало, обратите внимание на мультиплеер, который получил вторую жизнь и снова полон игроков.

■■■

Burnout Paradise – это огромный город, множество автомобилей и масса возможностей отлично провести время под хорошую музыку. Высокая планка качества была поставлена ещё десять лет назад, но сегодня прародитель всех современных аркадных автогонок снова в строю: похорошевший, подтянутый, как никогда актуальный и доступный на всех основных платформах. Если вы не успели в своё время ознакомиться с оригинальной игрой, сейчас самое время. ■

ЖАНР jRPG **РАЗРАБОТЧИК** Level-5 **ИЗДАТЕЛЬ** BANDAI NAMCO Entertainment **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4 **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-4460, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

ГЛАЗАМИ РЕБЁНКА

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

В превью игры я писал, что не вижу особого смысла в механике постройки города: казалось, что её прикрутили для галочки. Так вот, я ещё никогда так не ошибался: в релизной версии оказалось, что «симулятор Собянина» – столь же важная для продвижения по сюжету задача, как и развитие персонажей. И говоря обо всей игре в целом, надо прежде всего представлять себе, как работает королевство.

Нужны предметы для квеста? С вероятностью в 80% их могут создать ваши трудолюбивые подданные. Не знаете, за какой побочный квест хвататься? Начинайте с тех, что дадут городу новых жителей. По сути дела, в **Ni no Kuni II** уживается сразу несколько полноценных игр: jRPG про принца Эвана и его друзей, градостроительный менеджмент и даже простенькая, но очень динамичная военная тактика.

И я не возьмусь утверждать, что именно ролевая составляющая здесь ключевая. У **Level-5** менеджмент настолько тесно переплёлся с jRPG, что не поймёшь: это Эван со своей командой пашут на королевство, или всё-таки Эвалания помогает им двигаться по сюжету? Скорее всего, у них полноценный симбиоз.

ФУНЯШИ в естественной среде обитания

SIM CITY OVER 9000

Ni no Kuni II: Revenant Kingdom – это примерно то, чего вы ожидаете от jRPG, плюс много чего сверху. Челюсть ни от чего не падает, но каждый элемент сделан с огромной любовью и японской тщательностью. Взять, например, развитие героев и боёвку. Кроме привычной системы предметов и уровней здесь есть магические способности, расходующие ману, боевой эквалайзер, позволяющий повышать урон по определённым монстрам, сопротивление партии к стихиям и количество выпадающего опыта и лута, ну и наконец, духи-фуняши, которые умеют лечить, усиливать вашу партию и обстре-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Только субтитры. Перевод добротный, но есть ошибки и неточности.

НАША ДЕРЕВНЯ-ГОСУДАРСТВО. Ничего, ещё пара десятков квестов – и дорастёт до полноценного города

...**ВОТ ТАКОГО**!

ливать противников. Фуняшей можно получать на специальных алтарях, производить в городе, улучшать, комбинировать...

И вот так повсеместно: одна механика цепляется за другую, а та выводит на третью. Но практически все они так или иначе завязаны на ваше королевство. К счастью, игра умеет всё это очень грамотно презентовать и дозировать, не вываливая на игрока сразу всю информацию. Более того, для успешного прохождения вовсе не обязательно уделять внимание *вообще всему*. Я, например, почти не прокачивал фуняшей и совсем не пользовался боевой магией, но благополучно одолел сюжет и наказал финального босса. Игра, как и положено jRPG, не даёт выбора в плане сюжета, но здорово компенсирует это за счёт механики города.

Город развивается достаточно просто: нужно строить здания и сажать в них жителей. «Сидельцы» приносят пользу: магазин, святилище и пекарня открывают свои двери для принца и его друзей, фермы, лесопилки и рынки добывают ресурсы, а в прочих строениях можно проводить исследования. Последние, кроме стоимости в золоте, требуют определённого уровня параметров работающих в них жителей, а позднее – ещё и уникальных особенностей. На все работы рук не хватает, потому приходится постоянно перекидывать жителей из одного строения в другое. В оружейной больше нечего исследовать? Отлично, мне как раз нужно больше фруктов, все в сад! В городе появился специалист по ковке, и теперь можно изучить оружие третьего уровня? Дайте нам ящик денег на исследования – и всех обратно!

Вы сами определяете свои приоритеты и цели: основной сюжет предъявляет требования только к уровню всего королевства в целом, да и это делает всего два раза. Как с теми же фуняшами: можно просто не развивать строение для них и не тратить время, золото и человекочасы на исследование новых духов. И взамен освободить ресурсы на улучшение, скажем, заклинаний.

Чем больше зданий построено и исследований произведено, тем больше денег поступает в казну за единицу времени. Но не радуйтесь: как и положено в менеджере, деньги скапливаются до определённого лимита, поэтому их надо постоянно забирать, а сам лимит увеличивать при первой же возможности. Кстати, создаваемые в зданиях материалы (руду, пшеницу, рыбу, пуговицы... тысячи их!) можно не только складывать в карманы (откуда они постепенно расходуются на квесты, создание экипировки, прокачку духов и заклинаний), но и продавать. Это ваше королевство – что хотите, то и делайте. Спрашивать с вас никто не будет.

ЗАГАДОК В ИГРЕ НЕМНОГО, но с ними придётся повозиться

ЗДЕСЬ НА УДИВЛЕНИЕ МАЛО чисто японских мотивов

ПЕРВЫМИ ЖИТЕЛЯМИ нашей страны станут всевозможные изгои. Хорошо, что среди них полно талантливых специалистов!

FINAL FANTASY 9¾

Когда игрок не строит город, он с головой окунается в приключения. История принца Эвана достаточно типична для jRPG: злой Крысолеон убил его отца и узурпировал трон, а потому бедному мальчику пришлось бежать из дворца вместе с Роландом, выходцем из другого, совсем не сказочного, мира. Потеряв трон, юный принц решает всё равно стать королём – но не отбивать обратно своё государство, а основать совершенно новое.

Тема отказа от возвращения чего-то старого, утраченного, – ключевая в этой истории. Мысль о том, что попытки вернуть разрушенное несут только боль, повторяется не раз и не два: каждый из правителей, с которыми сталкивается Эван на своём пути, делает это по-своему, но неизменно вступает на скользкую дорожку зла – и падает на ней, больно отбивая себе копчик.

Мир игры населён целой кучей гуманоидных рас – это достаточно привычная для Японии тема. Здесь есть собачий народ, прямоходящие кошки, мыши и даже рыбы. Они все сосуществуют отнюдь не мирно, и это именно то, что главный герой пытается изменить: Эван мечтает о едином мире без войн, где каждый улыбается. И он отдаёт всего себя служению этой цели: молодой король лично сбегает за каждым потерянным старушкой кошельком, усадит непримиримых соперников за стол переговоров и прикончит любого монстра, который усложняет жизнь простому народу. Многие готовы пользоваться подобной щедростью, но она приносит свои плоды: новое государство растёт как на дрожжах, вбирая в себя лучших специалистов и технологии.

Призыв к объединению и отказ от реваншизма – не случайные для наших дней темы. К слову сказать, эта сказка начинается с атомной бомбардировки! Можно было бы подивиться, откуда в *японской* игре такое количество христианских посылов о прощении, но *вся* Ni no Kuni II построена на материале западной цивилизации – здесь даже свой Грааль есть. Впрочем, это типично для jRPG.

В очень детской с виду игре спрятана куча неожиданных смыслов: у каждого злодея есть своя история искушения, падения, наказания и покаяния – меняется лишь крючок, на который зло ловит несчастного. В волшебной стране мыши захватили власть, *отравив* короля, и загнали кошек *в подполье* – какой восхитительный перевёртыш! А доброго и наикотейшего отца нашего миролюбивого героя звали *Леопольд* – уж не знаю, прикол ли это российской локализации, японский реверанс в сторону отечественной мультипликации или простое совпадение.

ЕСЛИ СКОРМИТЬ АЛТАРЮ ДУХОВ правильное подношение, оттуда вылезет новый фуняш для коллекции. Беда в том, что у игрока далеко не всегда есть всё необходимое, а возвращаться потом лень

ЕСЛИ ПРИ ВХОДЕ В ГОРОД начинаешь залипать на игровых NPC – это хороший знак!

За по-детски доброй историей стоит нечто большее: огромный игровой мир. И тут нужно писать отдельную благодарность дизайнерам – как игровым, так и обычным. Ведь сказка в Ni no Kuni II – это не только сама история о принце, который смог, а потом смог ещё раз и ещё. Важно и то, как *выглядят* все эти приключения.

FABLE 3.58

Визуальный ряд игры выжимает из игрока непроизвольные «Ня!» и «Кавай!». Да, пожалуй, в первой части погружение в мир мультиков Миядзаки было глубже (над этим продолжением **Studio Ghibli** уже не работала), но даже то, что есть, невероятно греет душу. Тёплые цвета, знакомые элементы в дизайне персонажей, монстров и окружения, нарисованные от руки картинки в некоторых роликах – частенько хочется просто любоваться окружением и ничего не делать.

И разработчики это отлично понимали! Игровой процесс упоительно медитативен: перебил пачку монстров, потом следующую, забрал сундук, нашёл квестовый предмет, отдал его адресату, получил нового жителя в город, зашёл выдать ему задание... о, а тут как раз деньги накопились, надо что-нибудь построить и исследовать! Можно было бы презрительно скривиться и бросить: «Фу, казуальщина!» – но на этот случай в игре есть десятки боссов и шанс наткнуться на монстров, которые сильно превосходят вас уровнем. Хотите испытаний? Найдутся!

Когда по сюжету наконец открывается возможность путешествовать куда угодно, это дичайший восторг! Мир велик, и он полон не только опасностей, но и наград: здесь можно собрать ресурсы для вот этого задания, а вот тут сундук – рядом сильный монстр, но мы незаметно подкрадёмся со спины... О-па, да в этой пещере спрятаны ворота испытаний, где надо собирать на время волшебные сферы! Свобода и дух приключений пьянят не на шутку.

Но путь к этой самой свободе лежит по тропинке сюжета. К сюжетным заданиям никаких нареканий: они увлекательные, продуманные и сбалансированные, в них сосредоточена львиная доля юмора игры. Даже редкие загадки – и те в меру сложны и весьма интересны. А вот с побочными заданиями всё куда хуже: они в Revenant Kingdom однотипные (найди, принеси, убей), их очень много, и с ними *обязательно* придётся иметь дело. Ведь за выполнение некоторых поручений мы получаем новых жителей, без которых не поднять уровень своего королевства и не продвинуться дальше по сюжету.

Вся игра стойко ассоциируется у меня с третьей частью **Fable**, но вот второстепенные задания там были куда лучше. Их было мало, но каждое второе – бриллиант: побыть участником настольной ролевой игры, обольстить чужую жену, чтоб она согласилась на развод, поймать одержимых гномов... А здесь что?

«Я в принципе согласен свалить в твою страну, но мне для этого нужны чёрные латексные панталоны, три штуки, а то что-то настроения для переезда нету».

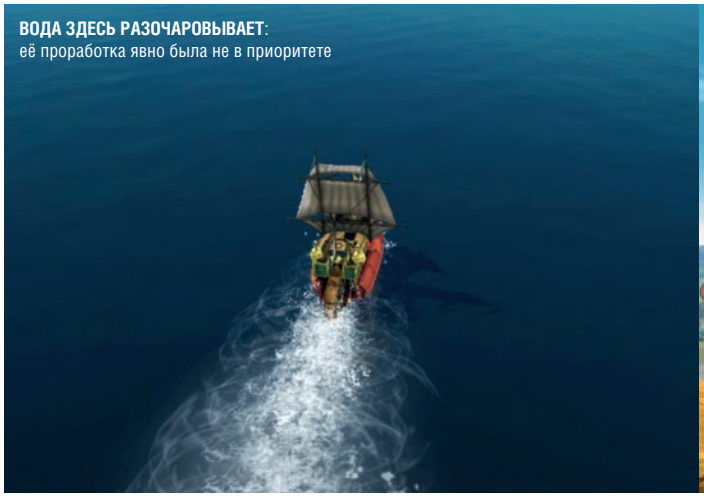
А ничего, что мне ради твоих панталон надо потратить целое состояние на апгрейд города или идти фармить какую-нибудь пещеру обсидианового дракона?! И вообще я один, а вас – десятки. Эх, ладно, на, держи!

«Ой, какой ты молодец. Но я тут сообразил, что мне к ним потребуются вольфрамовая расчёска для усов и подвздошная кость вервольфа»...

ДВЕ ПО ЦЕНЕ ОДНОЙ

Некоторое разнообразие в дополнительные задания вносит то, что у игры сразу две независимых боевых системы: аркадный слэшер и простая, но изобретательная тактика. С первой системой всё понятно: наткнулись на глобальной карте на врага, попали на арену – и давай обрабатывать монстров оружием ближнего боя, осыпать заклинаниями, обстреливать из луков и пистолетов да натравливать на неприятеля фуняшей.

Динамика отличная, рубить врагов сплошное удовольствие. Стоит учитывать, что оружие ближнего боя здесь самое востребованное (недаром его разрешают носить по три штуки каждому персонажу),



ВОДА ЗДЕСЬ РАЗОЧАРОВЫВАЕТ:
её проработка явно была не в приоритете

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД-САД!
Он же город-крепость и город-государство

КВЕСТОВЫЙ ДРАКОН, что обижает путников и прячется от солдат. И в самом деле: понтов много, а драться не умеет!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 45 часов

потому что дефицитная мана восстанавливается именно тогда, когда герой с упоением кого-нибудь шинкует. А нужна она не только для заклинаний: без маны даже пистолеты будут стрелять раз в пять медленнее. Так что колданули, постреляли – а теперь извольте побегать с мечом.

Правда, такой подход не работает с боссами: приближаться к ним на расстояние вытянутого клинка обычно смертельно опасно. Приходится постепенно обстреливать врага оружием дальнего боя, попутно уворачиваясь от атак и активно призывая на помощь фуняшей. У основных сюжетных боссов есть разные атаки, фазы боя и уязвимые точки – и справиться с ними зачастую *проще*, чем с каким-нибудь непредсказуемым одержимым слизняком.

Что же до тактических сражений, то они никак не связаны с основными – ну разве что тоже проходят в реальном времени. На характеристики армии не влияет ваша экипировка, а отряды получают опыт отдельно от ролевой партии. Их в вашем распоряжении четыре – они различаются по типу (лучники, мечники, копейщики), способностям командиров (каждый даёт какую-то уникальную способность: сбросить бомбы, построить сторожевую вышку, парализовать на время врагов) и уровням, которые растут вместе с количеством побед. Управление на поле боя элементарное: вся армия движется единым строем, а отряды можно поворачивать вокруг центра. Например, так можно вывести из-под удара лучников, а вместо них подставить, скажем, более стойких мечников.

Тактические бои весьма разнообразны: здесь не всегда надо просто перебить орду разбойников. Есть и миссия сопровождения, и позиционная оборона, а в одном задании нужно завалить целого дракона! Правда, серьёзные зарубы очень быстро превращаются в кучу малу, где своих от чужих уже не отличить.

В таких ситуациях очень выручают приказы: например, можно ускорить вашу армию на время тактического отступления. Ещё приказом можно восполнить потрёпанные отряды и починить стратегические объекты на карте (оба действия, как и применение способностей отрядов, расходуют дефицитные боевые очки). Кроме того, в запасе есть «ульта» – она даёт нашим воинам временную неуязвимость. Правда, для активации надо сначала убить много противников, так что этот козырь обычно используется ближе к концу сражения.

Усилить армию, если вы боитесь трудностей, можно непосредственно золотом из государственной казны. А можно и поступить наоборот: усилить *армию врага*, чтоб получить больше опыта при победе, – правда, за те же денежки налогоплательщиков.

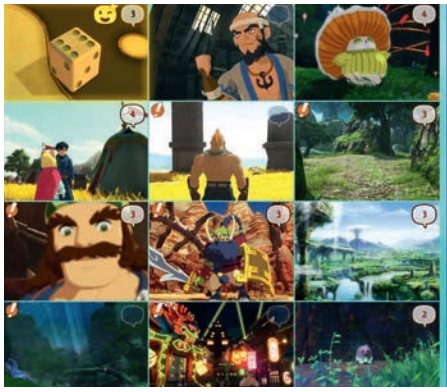
Даже если вы не фанат тактических сражений, армию стоит прокачивать при первой же возможности. Это не единожды спасёт ваше королевство и ваши нервы: от некоторых сражений никуда не деться – и важно, чтоб страна была к ним готова.

999 МЕЛОЧЕЙ

Если вы начали читать рецензию не с этого места (ну а вдруг?), то уже наверняка догадались, что Ni no Kuni II привела меня в восторг. Я не могу назвать себя поклонником японских ролевых игр (гринд и возрождающиеся монстры? Давайте как-нибудь без меня!), менеджеров (спасибо, мне этого в работе главного редактора хватает!) или тактик в реальном времени, но Revenant Kingdom покорила меня почти без боя. В первую очередь, конечно, потому что я неравнодушен к творчеству Хаяо Миядзаки. Но ещё одна важная причина, как мне кажется, в том, что разработчики вложили любовь в каждую строчку кода, каждый эскиз и каждую анимацию. Только в побочные квесты ничего не стали вкладывать.

Есть, например, в игре такая штуковина – инстабук: волшебный аналог инстаграма, где люди выкладывают фотографии и комментируют их. Можно даже лайки ставить! Ну, казалось бы, есть и есть – лежит себе среди вещей, кушать не просит. Но начинаешь рассматривать – и ух ты! Вот мужик-новостник – делает фотографии всяких происшествий. Вот друзья вывесили фотку с очередного сюжетного задания. Вот есть

ТУТ ЕСТЬ ЦЕЛОЕ ГОСУДАРСТВО-КОРПОРАЦИЯ, населённое роботами и IT-специалистами. Любые совпадения с Apple неслучайны



ИНСТАБУК ВСЕГДА В КУРСЕ того, что происходит в мире игры

художница – она спамит очень и очень красивые концепт-арты. Вот я поставил в городе пивную, и кто-то из подданных тут же сделал селфи на её фоне. А вот мальчик, который выкладывает фотографии мест, где прячет полезные бонусы. И ведь они там действительно лежат – я проверял! Да, это просто кучка картинок. Но сколько жизни они добавляют происходящему!

Больше инстабука меня удивила только музыка. Есть композиции точно как в мультфильмах Миядзаки: они просто хорошо дополняют сказочную атмосферу. Но есть и другие треки! Один – словно не вошедшая в финальный билд композиция из «**Аллодов 2**». Второй – ни дать ни взять заблудившаяся мелодия из старой болгарской RTS **Tzar: Burden of the Crown**. А третий и вовсе ожидаешь встретить в сборнике релаксационной электронной музыки, но никак не в фэнтезийной ролевой игре!

Кроме приятных сюрпризов есть в игре и мелкие недочёты, которые на финальную оценку никак не влияют, но во имя беспристрастности должны быть упомянуты. Во-первых, игроку не дают самому настроить управление – можно только выбрать один из двух вариантов. А я бы очень хотел поменять местами курки и бампера: последние оказались у меня куда востребованнее, но к ним не так удобно тянуться. Во-вторых, явно не хватает фильтра для материалов: вручную прокручивать все эти кусочки филе, овощи и цветочки в поисках конкретного обитателя моря очень утомительно. В-третьих, графика кое-где не дотягивает до уровня остальных элементов игры – особенно это касается морских путешествий и одной сцены на движке ближе к концу.

Всё. Больше мне предъявить игре нечего. Захар, неси геймпад, пойду на второе прохождение!

■■■

Есть что-то в этих сочных и умиротворяющих красках, в любви к каждому элементу игры, в простодушном лице мальчика, который хочет объединить мир, чтобы *все* улыбались. Имя всему этому волшебству – *атмосфера*. Атмосфера беззаботного и безопасного детства, где днём светит яркое солнце, а утром по телевизору показывают мультики: хорошие, добрые и слегка чудные. Ni no Kuni II смотрит на мир глазами ребёнка – и предлагает всем нам научиться делать то же самое. ■

ПОРАДОВАЛО:
– добрая сказка;
– туча интересных механик;
– яркий мир;
– геймплей.

ОГОРЧИЛО:
– скучные побочные квесты;
– необязательные боевые заклинания;
– парочка неудобных моментов в интерфейсе.

ВЕРДИКТ:
Замечательная игра о добром и вечном. Простая и чётко рассказанная история, очень уютный мир, из которого не хочется возвращаться в реальность, и бесстыдно увлекательный игровой процесс, готовый забрать всё ваше свободное время. Однозначно рекомендую!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,5
«Великолепно»

ЖАНР Приключения, экшен, ММО
РАЗРАБОТЧИК Rare
ИЗДАТЕЛЬ Microsoft Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА Xbox One

SEA OF THIEVES

ЭТОТ КОРАБЛЬ ИДЁТ КО ДНУ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

В дни закрытого бета-теста **Sea of Thieves** я был полностью уверен, что на релизе стану играть в неё целыми днями: отличный геймплей, увлекательный сеттинг, потрясающие графика и звук – самое то, чтобы надолго залипнуть с компанией друзей. Но уже через несколько дней после выхода всякий интерес к игре пропал. И совсем не потому, что примерно в то же время вышли **Warhammer: Vermintide 2, A Way Out, Ni no Kuni II: Revenant Kingdom** и та же **Far Cry 5**. Увы, я забросил бы Sea of Thieves и без них.

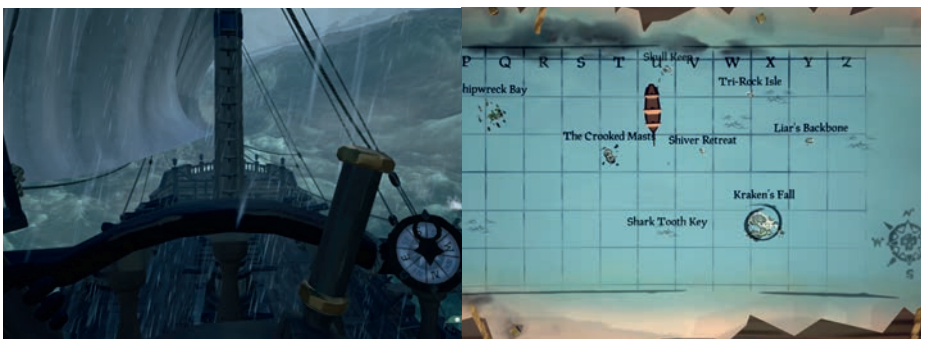
ПОПУТНЫЙ ВЕТЕР

Согласно игровой мифологии, Море воров – это некое волшебное место: никто толком не знает, где оно находится, но среди пиратов ходят слухи, что там полно золота и сокровищ. Вам и вашим товарищам несказанно повезло: в закупоренной бутылке вы нашли карту, указывающую путь в этот таинственный край, и, разумеется, немедля туда отправились. К сожалению, эту часть истории показывают только на бумаге – сама игра начинается уже на моменте, когда вы добрались до пункта назначения и завалились в местный кабак.

Товарищей я упомянул не просто так: Sea of Thieves – сугубо кооперативная игра. Сидеть в ней в одиночку нет совершенно никакого смысла – весь геймплей заточен под социальные взаимодействия, работу в команде и стычки с другими игроками. Если вы всё-таки осмелитесь побороздить морские просторы на одноместном шлюпе, первая же встречная команда пиратов посчитает своим долгом догнать, обобрать и потопить ваше судно – это скучно, бессмысленно и унизительно.

Такой геймплей понравится только заядлым фанатам пиратской тематики или отбитым хардкорщикам, готовым бросать вызов кому угодно. Играть же со случайными напарниками себе дороже: языковой барьер, неадекватность некоторых людей и их нежелание работать сообща просто сведут вас с ума.

Поэтому рассматривать Sea of Thieves как одиночный проект я даже не собираюсь. В неё *необходимо* играть с друзьями, общаясь в Discord или Teamspeak, и даль-



КАРТУ МИРА В SEA OF THIEVES МОЖНО НАЙТИ ТОЛЬКО В ОДНОМ МЕСТЕ – в трюме корабля, – а вся навигация строится исключительно на сторонах света. Поэтому для продуктивного управления штурман и рулевой должны хорошо понимать друг друга и не путать S (south) с севером и W (west) с востоком. В шторм всё становится ещё интересней: стрелки на компасах бешено крутятся, а штурвал почти не слушается

НА САМОМ ДЕЛЕ МОРЕ ВОРОВ – это средних размеров акватория с архипелагом из шести десятков островов. Никакой большой земли здесь нет

В ПЯТЫЙ РАЗ Ребят, а какая у нас цель?

ше я буду ссылаться именно на такой вариант прохождения.

Допустим, вы нашли ещё троих сопартийцев. Чем в игре заниматься?

Во-первых, управлять кораблём. На словах это звучит довольно уныло, но на деле оказывается куда веселее: сладить с большим неповоротливым трёхмачтовым галеоном не так-то просто. Один игрок стоит за штурвалом и старается не протаранить скалы: паруса закрывают почти весь обзор. В навигации ему помогает второй пират, который, стоя в трюме у карты, прокладывает маршрут или, сидя в «вороньем гнезде», осматривает горизонт в подзорную трубу. Третий отвечает за паруса: поворачивает их по ветру и спускает-поднимает для регулировки скорости. В этом ему помогает четвёртый – и он же в нужный момент отвечает за якорь.

В спокойной обстановке всё это делается без спешки. Игроки безмятежно меняются ролями, на ходу успевая выпить грога или сыграть квартетом на колёсных лирах. Но во время шторма, морского боя или появления Кракена расслабиться не выйдет – у каждого члена команды есть чётко прописанные обязанности, а проблем и бед наваливается сразу столько, что не хватает рук.

Приходится в горячке бежать с верхней палубы в трюм заделывать дыры и вычерпывать воду, а потом опять нестись наверх, чтобы поймать ветер или сбавить скорость, убрав средний парус. Внезапно рулевой сообщает, что вы сейчас сойдётесь с вражеским кораблём, – и вот вы уже палите в него изо всех орудий, а следом стреляете из пушки самим собой, чтобы добить соперников уже на их палубе. Ну, или быть добитым – тут как повезёт.

Такие моменты доставляют немало удовольствия – особенно поначалу, когда ещё не разбираешься во всех тонкостях и приходится импровизировать. Несмотря на мультяшную графику, вода и освещение проработаны просто потрясающе – иногда от видов просто дух захватывает. Звучит игра тоже отлично.

Поведение корабля на воде – отдельный повод для похвалы. Даже простая, казалось бы, механика ловли ветра парусами хоть и не вызывает того же восторга, что в первые пару раз, но и не надоедает спустя два десятка часов: снасти скрипят, полотнище с гулом расправляется, поймав попутный поток воздуха, и корабль быстро набирает скорость, эффектно кренясь набок и с гулом пронзая носом волны. Со стороны всё это, возможно, звучит как бред сумасшедшего, помешанного на морской тематике, но я спрашивал знакомых игроков – у всех такие же «симптомы».

В ПОИСКАХ КОНТЕНТА

Квесты (или вояжи, как их называет сама игра) выдают три разные организации, и каждая преследует собственные цели. Первые, Златодержцы, одержимы сбором сокровищ: они посылают пиратов за спрятанными сундуками, которые надо найти (либо по выданной карте, либо по словесному описанию), откопать и доставить представителю компании.

Вторая организация, Торговый союз, пытается взять под свой контроль молодой и неокрепший рынок Моря воров – эти ребята платят за доставку ящиков с ценными ресурсами и поимку животных. А третья и последняя компания – Орден душ. Они выдают контракты на головы знаменитых погибших пиратов, уже превратившихся в ходячие скелеты. Чтобы получить награду, надо в буквальном смысле доставить представителю Ордена череп побеждённого мертвеца.

Уже смекаете, в чём проблема? Все задания, несмотря на их мнимую вариа-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 24 часа.

тивность, сводятся к одной нудной схеме: найди, победи, принеси. Различия минимальны. К тому же эти квесты не бросают никакого вызова: самая большая угроза кроется не в самих заданиях, а в других пиратах, которые могут отобрать злосчастное сокровище.

Иногда ценный сундук или кувшин можно случайно найти на затонувшем корабле или в пещере, но для того, чтобы получить награду, вы всё равно *обязаны* доставить их представителям компаний. Сдача товара, сокровищ и реликвий – это вообще единственный в игре источник прибыли.

В итоге каждый следующий выход в море становится похожим на все предыдущие. Кроме этих самых реликвий, сундуков и ресурсов в открытом мире больше ничего нет – а значит, нет и смысла его изучать. Острова, увы, не настолько красивы, чтобы ради одних пейзажей прочёсывать архипелаг.

По мере выполнения квестов растёт ваш уровень репутации у соответствующей организации. После каждого пятого уровня открывается контракт на «повышение» – если его купить, компания начнёт выдавать новые задания. Идея хорошая, а вот реализация... как обычно: новые квесты отличаются от старых только длиной. Ещё с каждым уровнем в магазинах появляются новые скины для экипировки, но они ни на что не влияют.

И вот тут мы подходим к самой большой проблеме Sea of Thieves: в ней нет *никакой* прогрессии и контента. Всё, что можно купить за золото, – это скины (и то по бешеным ценам). Нет ни нового оружия, ни улучшений для старого, ни функциональных обвесов для корабля – ничего. Купить на заработанные деньги нельзя даже ресурсы – доски, ядра и бананы. Их можно только найти в бочках, разбросанных по всему архипелагу.

Возможно, это намеренно сделали для баланса, чтобы новые игроки отличались от опытных только знаниями и навыками. Но такой ход сыграл злую шутку с самой SoT: пока новички веселятся, старожилам попросту нечего делать в игре – весь контент они уже увидели, а развиваться больше некуда.

Единственное, что мотивирует продолжать играть, – это таинственный незнакомец в таверне. История тут вот какая: ещё до выхода Sea of Thieves разработчики рассказывали об endgame-контенте. По их словам, главная цель игры – стать легендой среди пиратов. Такой титул откроет доступ к секретному укрытию и эпическим квестам. И мутная личность из таверны – единственная связанная с ними зацепка.

ТАЙНА ЧЁРНОЙ МЕТКИ

РАНО ИЛИ ПОЗДНО ВЫ ЗАМЕТИТЕ над одним из фортов со скелетами угрожающее облако в виде черепа. Обозначает оно рейд, по завершении которого можно сорвать большой куш. Звучит интригующе, правда?..

...НА ДЕЛЕ ЖЕ РЕЙД ОКАЗЫВАЕТСЯ простым уничтожением нескольких волн скелетов, растянутым минут на двадцать. Стоит признать, что эти волны отличаются друг от друга: в одной появляются живучие и медленные скелеты, в другой – мертвецы, которых можно убить только днём или при свете фонаря. Но в отдельно взятой волне никакого разнообразия нет: все враги одного типа

РАЗОБРАВШИСЬ С «БОССОМ», вы получите ключ от сокровищницы с ценным товаром, сундуками и реликвиями. Да, стоят они дорого, но новых впечатлений от них ноль

ВЫСТОЯВ БОЛЬШЕ ДЮЖИНЫ ВОЛН, вы наконец встретитесь с главным боссом – скелетом... с именем. Точно таким же, как скелеты, чьи черепа заказывает Орден душ. От простых врагов он отличается только внешним видом, количеством очков здоровья и уроном. А больше ничем

ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ СЕКУНД КОРАБЛЬ, развернувшись на 180 градусов, впишется носом в скалу: это мы, заскучав, проверяем, провалится ли моделька персонажа за текстуру острова. Не провалится...

ИНОГДА НА ЗАТОНУВШЕМ КОРАБЛЕ или в прибрежном песке можно найти закупоренную бутылку с посланием. Правда, внутри окажется такой же квест, как и у трёх вышеописанных компаний

К СОЖАЛЕНИЮ, В SEA OF THIEVES не оказалось и ручных попугаев, так что пришлось импровизировать. Знакомьтесь – Цыпа!

В действительности этот незнакомец оказывается тем ещё троллем. В первом разговоре он скажет, что ваш уровень репутации у компаний слишком низок – приходи-ка, мол, когда в каждой будет минимум пятый. Ладно, без проблем: поначалу все эти задания всё равно развлекают. Прокачиваем репутацию, подходим во второй раз – и получаем в ответ: «Неплохо, но всё равно маловато – возвращайся теперь с десятками».

Попробуйте угадать, что случится в следующий раз! Правильно: он продолжит повышать планку, ничего не давая взамен. Пятнадцатый уровень, двадцатый... не имеет значения. Это настолько омерзительный и примитивный приём, что хочется бросить игру и поехать в Британию – просто посмотреть в глаза разработчикам.

Есть, правда, теория, что «легенда» открывается на 50-м уровне. Но это такой адский гринд, что в сети всё ещё нет ни одного свидетельства достижения этой планки.

Sea of Thieves оказалась в удручающем положении: долго играть в неё сможет лишь тот, кто ну очень сильно любит пиратскую тематику или готов бесконечно развлекать себя сам. Со всем контентом в Sea of Thieves можно ознакомиться за один вечер, а без хоть какой-нибудь прогрессии ни один проект такого типа не сможет удержать большую аудиторию.

■■■

Почему же так случилось? На этот вопрос ответила сама студия **Rare**: оказывается, они изначально планировали сделать игру-сервис. Дескать, выпустив базу, разработчики собирались прислушаться к мнению игроков и уже после этого *в течение года-двух* нарастить на неё новый контент. Знаете, как называется такой способ распространения проекта? «Ранний доступ». А это уже совсем другая пиар-кампания, аудитория и, главное, цена, которая и близко не должна быть похожа на нынешние четыре тысячи.

Я не зря так долго нахваливал игру в начале рецензии: технически она выполнена восхитительно. Но от этого ещё обиднее наблюдать, как чудесный проект губит неверная стратегия развития. ■

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Перевод выполнен на высоком уровне: локализаторы полностью адаптировали не только шрифты, но и стихотворный стиль текстов.

ПОРАДОВАЛО:
– беззаботное настроение морского приключения;
– графика и звук;
– потрясающее во всех аспектах море;
– простые, но работающие игровые механики.

ОГОРЧИЛО:
– тотальная нехватка контента и разнообразия;
– цена.

ВЕРДИКТ
Отлично сделанная, но почти пустая игра, которой катастрофически не хватает контента и разнообразия.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

ЖАНР Ролевая игра, экшен
РАЗРАБОТЧИК Capcom
ИЗДАТЕЛЬ Capcom
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One

MONSTER HUNTER: WORLD

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ТВАРИ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

В том, что **Monster Hunter: World** станет успешной на родине, можно было не сомневаться: новая часть игровой серии с четырнадцатилетней историей, комиксами и аниме по мотивам просто не могла пройти незамеченной. И на рекламу в феврале **Capcom** не поскупилась – в Токио Monster Hunter: World был везде. Ролики из игры крутили на телевизорах в магазинах электроники, рекламными постерами были увешаны все магазины игр и товаров для хобби. Даже витамины по ТВ рекламировали не бодрые офисные работники, а бьющиеся с драконом охотники.

А вот в то, что переход на современную домашнюю платформу позволит серии наконец-то выйти из гетто для странных японских игр и стать международным хитом, верилось с трудом. И зря: Capcom удалось развеять предрассудки и создать игру, интересную игрокам всех полов, возрастов и национальностей.

У ИГРЫ ЭПИЧНЫЙ СЮЖЕТ о том, как бравые исследователи покоряют новый континент. Но история совершенно не трогает – чувствуется, что здесь она «для галочки». У персонажей даже имён нет

ТАКИХ, КАК ТЫ, НА ШАПКУ ТРОИХ НАДО

В Monster Hunter игрок примеряет на себя роль охотника, который выслеживает и убивает чудовищ, а потом делает из их клыков, когтей, шкур и прочих частей оружие и экипировку, чтобы можно было сражаться с ещё более лютыми тварями. Цикл повторяется множество раз, пока в игре не кончатся новые монстры, а игрок не соберет сырьё для создания всех нужных ему вещей.

Для этого придётся не раз и не два сходить за одним и тем же трофеем: одной шкурки, чтобы одеться с головы до ног, разумеется, не хватит. И без везения тут не обойтись: как в многопользовательской RPG, выпадающее из монстров сырьё имеет разную степень редкости, поэтому особые пред-

С МОНСТРОМ, НЕ СЧИТАЮЩИМСЯ ЦЕЛЬЮ МИССИИ, лучше мирно разминуться. Особенно в начале игры, когда у игрока ещё нет опыта, а у его героя – хорошей экипировки

В РУССКОМ ПЕРЕВОДЕ раздел о строении монстров называется «психология». Видимо, отрубание хвостов наносит им серьёзные моральные травмы и прививает комплексы...

меты надо подолгу выбивать. У игры, конечно, есть сквозной сюжет, поданный в виде череды пафосных роликов. Но будем честны: любой его поворот в итоге ведёт к очередной битве с чудовищем.

Смертной скукой этот бесконечный гринд не оборачивается только благодаря тому, что каждый монстр, за исключением путающейся под ногами мелочи, – это особый босс. У любой громадной твари обязательно есть несколько видов атак, от которых нужно научиться уворачиваться, и слабые места, куда стоит целиться, а некоторые части тела (чаще всего – хвост) можно отрубить, чтобы получить дополнительную награду.

Многие чудовища вдобавок бьют током, плюются ядом и обжигают охотника, поэтому при первой встрече надо быть особенно аккуратным, а при последующих – не полениться переодеться в броню, блокирующую урон от определённой стихии. Схватки с монстрами похожи на битвы с боссами в **Dark Souls**, **God Eater** и других приключенческих и ролевых играх, где герою приходится «танцевать» вокруг огромного врага.

ЕСТЬ ГДЕ РАЗВЕРНУТЬСЯ

Впрочем, у боёв в Monster Hunter: World есть ещё и своя изюминка. Если в большинстве подобных игр (да и в прошлых частях серии) схватки с боссами проходят на небольших аренах, то здесь полем битвы становится обширная локация, где можно найти как полезные для охоты приспособления, так и лишние неприятности. Монстры не стоят на месте: получив ощутимый урон, они убегают, чтобы позже дать охотнику отпор на открытой местности, или же, наоборот, прячутся в логово, где охотнику сложнее избежать встречи с их зубами и когтями. Чудовища достаточно умны, чтобы использовать окружение себе на пользу: могут забраться на возвышенность и прыгнуть на тебя сверху или, например, извалять в грязи, чтобы их толстую шкуру было сложнее пробить.

Охотнику подобные трюки тоже не чужды. Монстра можно подвести к зарослям лиан, в которых он запутается, или к шатким камням, которые упадут и временно обездвижат его. Светлячок способен ослепить врагов, жаба – парализовать, а из срезанного растения вытечет лужа яда, травящая любого, кто в неё наступит. Дать монстру бой на поляне, где много целебных трав и насекомых, – тоже хорошая

МОНСТРОВ МОЖНО СТРАВИТЬ друг с другом и под шумок нанести обоим хороший урон. Или постоять в сторонке и выждать, пока они не выяснят отношения между собой

РУЧНЫЕ СВЕТЛЯЧКИ НЕ ДАДУТ заплутать в чаще. Они и на след монстра помогут выйти, и полезные предметы услужливо подсветят

ПОМИМО СЮЖЕТНЫХ МИССИЙ в игре есть куча побочных. И сводятся они не только к убийству монстров, но и к их поимке и изучению, добыче ресурсов, ловле рыбы и дичи. Бродить без дела не приходится, хотя игра позволяет и это

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 20 часов

идея: они лечат быстрее и эффективнее зелий. Можно использовать самодельные ловушки, а можно вообще стравить двух чудовищ друг с другом и тихо отсидеться в кустах. Monster Hunter: World поощряет наблюдательность и изобретательность, и это здорово разнообразит игровой процесс.

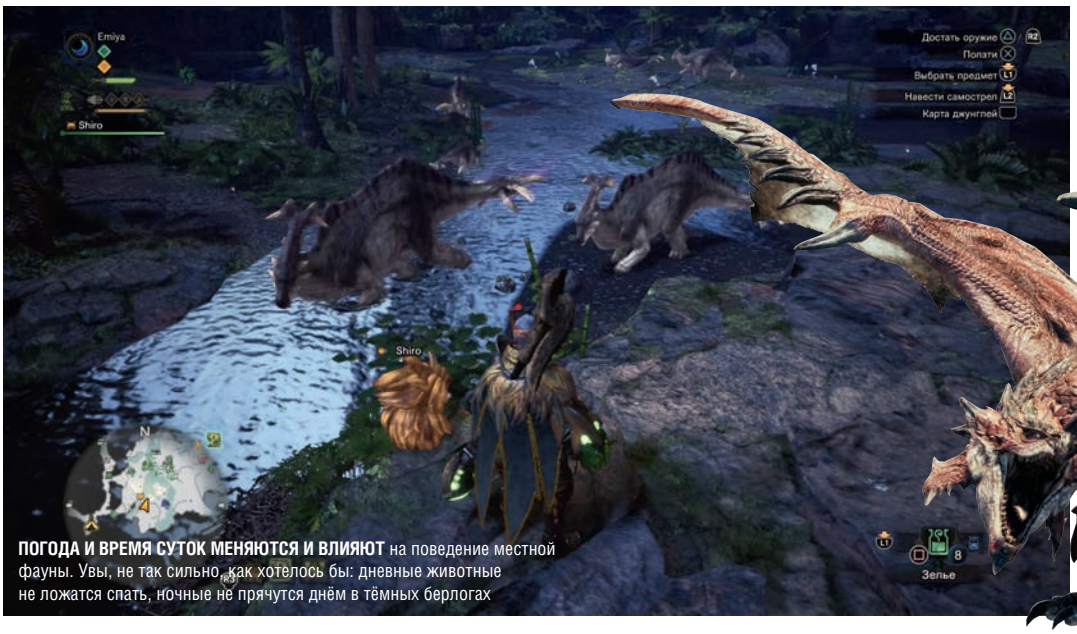
ЮНЫЙ НАТУРАЛИСТ

Интерактивность окружения погружает в атмосферу игры: величественные леса, горы и побережья воспринимаются не как фон, а как настоящие экосистемы, где кроме гигантских монстров полно всякой живности, растительности, тайных троп и загадочных посланий.

На первый взгляд кажется, что своей реалистичностью они обязаны только графике. Картинка здесь и правда потрясающая: художники и программисты Capcom со всей ответственностью подошли к разработке и сумели создать одновременно правдоподобный, яркий и самобытный мир. Серия Monster Hunter всегда отличалась необычным дизайном, совмещающим в себе первобытные и фэнтезийные мотивы, и теперь его наконец-то можно рассмотреть во всей красе на большом экране.

Причудливые монстры, похожие на динозавров и драконов, на редкость убедительны благодаря шикарной анимации: угроза, исходящая от них, чувствуется в каждом движении, каждом взгляде. Впечатляет и внимание к деталям: в углах тёмных пещер мерцает светящийся мох, на ветвях деревьев в лесу сидят жуки, у стволов растут грибы и травы, в воздухе снуют насекомые, из-под ног прыскают всякие тритоны, ящер-

ИГРА ОТЛИЧНО РАБОТАЕТ СО СВЕТОМ. Рассветы и закаты – просто загляденье. И солнечные лучи, пробивающиеся сквозь листву, выглядят очень живо



ПОГОДА И ВРЕМЯ СУТОК МЕНЯЮТСЯ И ВЛИЯЮТ на поведение местной фауны. Увы, не так сильно, как хотелось бы: дневные животные не ложатся спать, ночные не прячутся днём в тёмных берлогах

ки и похожие на белок грызуны. День сменяет ночь, и от вида рассвета в горах или вечерних сумерек в джунглях захватывает дух.

Что особенно приятно, большая часть этого великолепия – не декорации, а ресурсы для создания зелий, ловушек, снарядов и прочих полезных штук. Игра старается ни на минуту не оставить охотника без дела: помимо очередного сюжетного задания, которое так или иначе приведёт к столкновению с монстром, она всегда готова предложить ворох побочных. Квесты варьируются от убийства или поимки одного или нескольких чудовищ до сбора ресурсов: грибов, например, или шкур мелких животных. Приятно бывает порой отдохнуть от битв и просто побродить по живописным местам – как и наведаться в новом обмундировании в логово недавно казавшегося опасным монстра и буквально подмести зверюгой пол.

А СЕГОДНЯ Я СЫГРАЮ НА ВОЛЫНКЕ!

Хотя Monster Hunter: World относят к ролевым играм, на характеристики персонажа тут повлиять нельзя. Уровни в игре заменяет ранг охотника, повышающийся по мере выполнения сюжетных заданий, а способности полностью зависят от экипировки. Она состоит из пяти частей – каждая создаётся отдельно, имеет свои показатели защиты от разных элементов и особый навык.

Навыки бывают самые разные: они могут, к примеру, увеличивать силу или скорость атаки, повышать урон от стихии, блокировать удары, повышать вероятность выпадения сырья после убийства. Силу этих бустов можно увеличить, если одновременно надеть вещи с одинаковыми или родственными навыками. И это я ещё не заикнулась про амулеты и накидки, которые можно создать или получить в награду за выполнение заданий. В общем, фантазию игрока ограничивает только наличие у него свободного времени и желания раз за разом выбивать из монстров материалы.

Классов в игре тоже нет. Зато есть четырнадцать типов оружия на любой вкус, у каждого – несколько вариантов улучшения. Так, парные клинки позволяют проводить быстрые комбоудары, но не дают защищаться и заставляют держаться поблизости от монстра. Копьё медленное, но им можно наносить мощные удары с расстояния, глефа позволяет атаковать врага в воздухе, а *лукорудия* – обстреливать его издалека.

Одни виды оружия лучше подходят для одиночной игры, другие – для командной, а у некоторых настолько хитрые комбо, что они потребуют немалой сосредоточенности и практики. Но и тут игра не думает никого

НЕОБЫЧНЫЙ АНТУРАЖ Monster Hunter: World сочетает в себе первобытные мотивы, классическое фэнтези и немного паропанка

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Тексты переведены полностью. Дубляжа нет, но невелика потеря: даже на родном японском языке озвучены далеко не все диалоги.

ограничивать: все виды вооружения доступны с самого начала, с каждым можно потренироваться, заранее изучив все нюансы. И пойти на миссию с другим оружием тоже можно в любой момент. Только, как нетрудно догадаться, тыкать простенькой железкой в сильного монстра не очень эффективно – а значит, придётся снова идти и собирать ресурсы для улучшения.

ОЙ, СЛОЖНО

Хотя Monster Hunter: World выглядит как современная интернациональная игра, некоторые всё равно причисляют её к странным и сложным творениям японского игропрома. Позиция спорная, но, стоит признать, небезосновательная. Сам игровой процесс не назовёшь сложным: удары, как и уклонения от атак, не требуют секундной и миллиметровой точности, а открытый характер локаций позволяет убежать от монстра и спокойно вылечиться. Сбор ресурсов для бесконечных улучшений оружия и брони можно назвать муторным – но в нём ведь вся суть игры. И это опять же не такая уж редкость: в многопользовательских ролевых играх фармить и гриндить приходится постоянно, да и командные шутеры вроде **Warframe** нередко этим грешат. В Monster Hunter: World, по крайней мере, все игроки равны: здесь нет микротранзакций и лутбоксов, всё добывается исключительно честным трудом.

Восточные корни, как и немалый возраст серии, легко угадываются только по громоздким меню. От многоуровневых вкладок даже у ветерана ролевых игр глаз задёргается – что уж говорить о новичках. Capcom попыталась сделать интерфейс, знакомый давним фанатам, но дружелюбный к новичкам, – и потерпела неудачу. Задачи, подзадачи и заказы по сбору ресурсов на миссии записаны в разных разделах. Для улучшения оружия из железа и кости надо заходить в меню разными путями. То, как будут суммироваться навыки от надетых доспехов, тоже далеко не очевидно... Всё это мелочи, но они здорово раздражают и требуют времени.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛО ШАГАТЬ

В компании охотиться на монстров проще, быстрее и веселее. Совместная игра по сети или, как в случае с портативными консолями, локально всегда была одной из

У МОНСТРОВ НЕТ ПОЛОСКИ ЗДОРОВЬЯ: их состояние можно оценить по внешнему виду. Если чудовище начинает хромать – оно близко к смерти

СОБИРАТЕЛЬСТВО ОХОТНИКУ ТОЖЕ НЕ ЧУЖДО. Старые кости, руда, ягоды, травы, грибы, жуки, паутина – всё для чего-нибудь да пригодится

КУХНЕЙ В ЛАГЕРЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ ЗАПРАВЛЯЕТ огромный суровый... кот. Почему бы и нет, игре об охоте на кровожадных чудовищ немного нежности не помешает

ключевых фишек серии – и отлично работает и в Monster Hunter: World. Игра поддерживает прохождение в партии до четырёх человек, а ещё всегда готова подобрать случайных попутчиков, близких по уровню. Можно начать задание самостоятельно, а других игроков позвать на помощь в случае неприятностей. Но лучше всего проект раскрывается, если играть с друзьями: тогда можно не только помогать друг другу, но и распределить роли, выбрав дополняющее друг друга оружие.

Но не беда, если друзья не разделяют ваших игровых пристрастий, или если вы принципиально предпочитаете играть в одиночку. Monster Hunter: World можно проходить и одному, хотя времени это, скорее всего, отнимет гораздо больше. Однако зон или заданий, куда можно попасть *только* в составе партии, здесь нет – да и в полном одиночестве охотник никогда не остаётся. Тех, кто играет соло или с одним напарником, сопровождают палико – антропоморфные кошки, которые помогают собирать ресурсы и биться с монстрами. Союзникам тоже можно создавать оружие и броню, а также снабжать их полезными предметами. И хотя по эффективности в бою они не сравнятся с людьми, для отвлечения монстров и поддержки симпатичные котики вполне подходят.

■■■

Красивая, оригинальная и затягивающая игра, которая тем не менее не всем придётся по вкусу. Хотя Monster Hunter: World считается ролевой и приключенческой, в ней нет душещипательного сюжета, западающих в душу героев и хитрых квестов. Герой не растёт на глазах – он крут изначально; нужно его только подобающе одеть и вооружить.

Игра держится на одной гриндовой механике, но она отточена до совершенства и покоряет сочетанием видимой простоты и глубины. Для тех, кто любит по вечерам в компании друзей победить босса-другого, Monster Hunter: World просто идеальна: тут есть и тактика, и бодрый экшен, и всегда достойные противники. Хороша игра и для сольного прохождения – но тут потребуется толика дзена и любви к кропотливой добыче ресурсов в уже пройденных местах. ■

ПОРАДОВАЛО:
– большой, живой и красивый мир;
– разнообразные и оригинальные монстры-боссы;
– оружие и экипировка на любой вкус;
– идеальна для совместного прохождения.

ОГОРЧИЛО:
– неудобное меню;
– простой сюжет и скучные персонажи;
– необходимость возвращаться к побеждённым монстрам.

ВЕРДИКТ
Отличное командное и весьма неплохое одиночное приключение, цепляющее необычным сеттингом и оригинальной механикой. В общем-то, больше игре похвастаться нечем, но чередования крафта и боёв с гигантскими монстрами достаточно, чтобы затянуть на десятки часов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Экшен, приключения **РАЗРАБОТЧИК** Sega **ИЗДАТЕЛЬ** Sega
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PS4

YAKUZA 6: THE SONG OF LIFE

ДРАМА, ДРАКИ И МИНИ-ИГРЫ

КСЕНИЯ АТАШЕВА

У серии **Yakuza** сложные отношения с западным рынком. Выходящие в ней игры то подвергаются нелепой цензуре, несмотря на возрастной рейтинг 18+, то вообще не получают локализации, как произошло с пятой частью. Но шестая игра серии всё же попадёт на прилавки США и Европы, хоть и через полтора года после выхода в Японии.

Пробел в сюжете, который можно восполнить только чтением пересказов и любительских переводов, конечно, печалит. Однако **Yakuza 6: The Song of Life** срежиссирована так мастерски, что разобраться в её истории могут не только фанаты, которых лишили возможности сыграть в прошлую часть, – новичкам здесь тоже будет достаточно комфортно. Тем более что игре и помимо драматичного сюжета есть чем похвастаться.

КИНО (НЕ) ДЛЯ ВСЕХ

Yakuza часто сравнивают с **Grand Theft Auto**. Общего у этих серий вправду много: обе рассказывают о похождениях членов преступных группировок, и в обеих действие разворачивается в открытом мире, где помимо сюжетных заданий можно выполнять побочные и просто заниматься своими делами. Да и бои в них довольно похожи...

Но если GTA – это в первую очередь «песочница» (несмотря на замечательный сценарий пятой части), то «Якудза» куда больше похожа на старомодную приключенческую игру, в которой главное внимание уделяется сюжету. В Yakuza 6 нельзя угонять машины, нападать на каждого встречного, крушить витрины магазинов или бегать по городу с пулемётом наперевес. Так что любителям устраивать беспредел здесь ловить нечего.

Зато для тех, кто соскучился по захватывающим историям, игра станет настоящим подарком. Кадзума Кирю, главный герой серии и в прошлом босс одного из кланов якудза, отсидел три года в тюрьме. Выйдя на свободу, он узнаёт, что его любимая названная дочь пропала без вести, и отправляется на её поиски.

ВО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО ГОРОДУ можно переключиться на вид от первого лица и любоваться пейзажами современной Японии как будто бы своими глазами

ЗАБАВНО, ЧТО У КАЖДОГО из типовых врагов, будь то якудза или уличные гопники, есть имя. Получите в челюсть, Ханаяма-сан!

КАК МЫ ИГРАЛИ
Во что: игра предоставлена издателем.
На чём: PS4
Сколько: 14 часов.

ХОТЯ ОБ УЧАСТИИ ТАКЭСИ КИТАНО в создании игры было давно известно, встреча с его героем всё равно стала приятной неожиданностью. И ведь как похож!

Идя по её следу, он сталкивается с китайскими триадами, корейской мафией, своими бывшими соратниками, ввязывается в разборки провинциальных кланов и уличных банд, находит новых друзей и наживает недругов, у каждого из которых за плечами непростая жизненная история. Гибрид боевика, детектива и мелодрамы получился идеальным. Сюжет заставляет сопереживать героям и держит в напряжении каждую минуту – ведь никогда не угадаешь, куда Кадзуму заведёт очередная зацепка.

Проникнуться историей помогают и отлично поставленные ролики. Режиссура тут как в хорошем кино, и анимация более чем достойная. Персонажам веришь ничуть не меньше, чем талантливым актёрам. Игра не обошлась без участия звёзд: один Такэси Китано (или Такеши Китано, если вы не поддерживаете транскрипционную систему Поливанова), известный по «Королевской битве» и «Затойчи», в роли престарелого мафиозо чего стоит! Роликов тут много, и весьма длинных, так что запасайтесь свободным временем, попкорном и носовыми платками.

БУДУТ БИТЬ. ВОЗМОЖНО, НОГАМИ

Действия в Yakuza 6: The Song of Life тоже хоть отбавляй. Кадзума то и дело ввязывается в драки с целыми толпами противников. Базовых ударов всего два: герой бьёт врагов руками и ногами, собирая из ударов нехитрые комбо. Также он уклоняется и блокирует атаки, как в любом приличном экшене, и может использовать в бою любую вещь, которая подвернётся под руку. Бутылки, дорожные знаки, велосипеды, выпавшая из рук одного из противников бита или пистолет – всё превращается в оружие.

Оппоненты тоже так умеют, поэтому всегда надо следить, не хочет ли кто отоварить героя табуреткой или фикусом по голове. А вот чего противники не умеют, так это накапливать силу и, высвободив её, ненадолго получать возможность наносить сокрушительные удары и длинные комбо. Так может только Кадзума. Боевая система простая, но удобная и зрелищная.

Есть в Yakuza 6 и ролевой элемент. В бою, а также от перекусов в кафе герой получает опыт, который можно тратить на улучшение характеристик и открытие новых техник. Ассортимент небольшой, а некоторые приёмчики, вроде «запихнуть голову недруга в микроволновку при наличии оной под рукой», – скорее курьёзы, чем полезные боевые навыки. Долю разнообразия в поединки они вносят, однако разительно изменить боевой стиль по ходу игры не получается.

Опыт можно тратить и на небоевые навыки. Например, сделать героя более обаятельным, чтобы ему было проще общаться с девушками и заводить приятелей в барах. Или увеличить вероятность того, что из карманов побитых хулиганов выпадут деньги.

Ещё игроку предлагают проявить таланты организатора, управляя своим кланом. Волею судеб Кадзума становится главой многочисленной банды, чьи враги любят устраивать масштабные бои стенка на стенку. Нужно выбирать, каких бойцов отправлять на стрелку, вовремя выставлять их на

УПРАВЛЕНИЕ КЛАНОМ тоже по сути своей несложная мини-игра, в которой нужно за отведенное время уничтожить войско противника

В МЕНЮ ПРОКАЧКИ ПЕРСОНАЖА много приёмов, но полезны из них далеко не все. Зато они прикольные!

ПЯТЫЙ VIRTUA FIGHTER, может, и не самый свежий хит в своём жанре, но поиграть в полноценный файтинг, встроенный в игру, всё равно чертовски приятно!

поле боя и использовать особые способности подчинённых.

Клан постепенно развивается, и ему требуются лидеры и новые кадры. Одни вступают сами, других герою приходится сначала победить в бою. И они тоже получают опыт и со временем становятся сильнее. Не сказать, что эта мини-стратегия в реальном времени уж очень глубока и оригинальна, но свою долю в разнообразие игрового процесса она вносит, как и в сюжет игры.

ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

У героя и помимо разговоров и мордобоя полно дел. Кадзума то и дело натыкается на людей, которым нужна его помощь. И сводится она не только к тому, чтобы пойти и кого-то побить. Маленькая девочка-фанатка ищет вещицы с любимым идолом, и суровый якудза берётся помочь ей в поисках. Девушка боится признаться в любви симпатичному ей парню и просит у Кадзумы совета. Усталый прохожий просит накормить его бенто.

Герой делится бумажными салфетками с парнем, у которого в туалете закончилась бумага, разбирается с телефонными террористами, учится общаться в чатах под руководством случайного встречного... Смешных и трогательных дополнительных заданий в игре полно, и они тоже порой оборачиваются целыми историями.

Но гораздо больше времени, чем сюжет и драки вместе взятые, могут занять мини-игры. «Якудза» всегда славилась их разнообразием, и шестая часть исключением не стала. От обилия на карте города мест, куда можно пойти развлечься, рябит в глазах. Здесь есть караоке – полноценная ритмическая игра с немаленькой подборкой песен. Есть спортзал, дартс и бейсбол, где нужно вовремя нажимать кнопки, чтобы добиться лучшего результата.

А ещё тут можно управлять бейсбольной командой, заняться подводной рыбалкой, кормить котиков, общаться с девушками в хост-клубе, и это далеко не полный список! И если одни мини-игры довольно традиционны, то другие заставляют вспомнить стереотипы об «этих странных японцах». Ну в какой ещё игре, не относящейся к числу симуляторов свиданий, нужно добиваться внимания девушек в хост-клубе?

Отдельно хочется отметить щедрость **SEGA**, расставившей по игровому миру залы аркадных автоматов, где можно поиграть в её проекты. Любите ретро и старенькую пиксельную графику? Гонки **Out Run** и **Super Hang-On,** а также шутеры **Fantasy Zone** и **Space Harrier** к вашим услугам. Хотите чего-то посовременнее? Сыграйте в красочную головоломку **Puyo Puyo** и файтинг **Virtua Fighter 5: Final Showdown**.

Причём это не какие-нибудь урезанные версии, а полноценные игры внутри игры. В Puyo Puyo и Virtua Fighter можно даже на пару с другом сыграть, выбрав их прямо

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перевода на русский язык у игры нет.
Чудо, что она хоть на английском вышла!

НУ ОЧЕНЬ ЯПОНСКИЙ КВЕСТ: пойти в зал игровых автоматов, чтобы узнать у местных фанатов, где купить редкие фотографии подзабытого айдола

ИГРАТЬ В YAKUZA 6 на голодный желудок строго противопоказано. Витрины местных кафе и поедаемые героем блюда выглядят так аппетитно, что можно слюной захлебнуться!

В ВИДЕОЧАТЕ МОЖНО УПРОСИТЬ раздеться самую настоящую, живую, модель. Дальше лёгкой эротики, правда, дело не зайдёт...

на титульном экране. Так что при желании можно смело назвать Yakuza 6: The Song of Life хорошим сборником нескольких игр под одной обложкой.

ТУРЫ В ЯПОНИЮ. НЕДОРОГО

«Якудзу» многие называют симулятором жизни японца. Но будни большинства жителей Страны восходящего солнца не столь насыщенны, как у героя. Они работают с утра до ночи в скучных офисах, а не гуляют по городу, раскидывая толпы головорезов и решая проблемы каждого встречного.

Но, за вычетом необходимости драться, похождения Казумы вправду похожи на пятничный загул какого-нибудь белого воротничка, решившего покутить в злачных местах. Недаром одна из центральных локаций серии, район Камуротё, основана на Кабукитё, реально существующем квартале в токийском районе Сибуя.

Туда же, кстати, выбирались и герои **Persona 5**. Но, в отличие от школьников, Кадзуме шифроваться не надо. Двери во все бары, хост-клубы и прочие заведения для взрослых перед ним открыты. И вместе с героем игрок может во всех подробностях рассмотреть, чем живут и интересуются современные японцы.

Погружению в атмосферу помогает скрупулёзная проработка деталей. И сонный городок под Хиросимой, и ослепляющая неоном Сибуя смотрятся потрясающе реально. Пёстрые кафешки, узкие улочки, вездесущие автоматы с напитками и мини-маркеты-комбини именно так и выглядят. SEGA не постеснялась напичкать игру рекламой, но даже это пошло ей на пользу. Виски Suntory, такояки Gindako и универмаг Don Quijote в силу своей экзотичности не раздражают, а только добавляют миру по ту сторону экрана достоверности.

Yakuza 6 – это ещё и интерактивная экскурсия по современной Японии, без цензуры и языкового барьера. Для тех, кто давно интересуется культурой страны сараримэнов, айдолов и отаку, это бесценный опыт. Но и для остальных игра может стать отличным способом расширить кругозор. Тем более что серия лишена раздражающей многих аниме-стилистики, и герои её – не школьники-супергерои, а относительно реалистичные взрослые люди.

■■■

У Yakuza 6: The Song of Life много достоинств. В игре захватывающий сюжет, необычный сеттинг, разнообразный игровой процесс. Но, главное, все эти составляющие идеально дополняют друг друга, составляя цельное произведение. Игра мастерски жонглирует настроениями и жанрами, перемежая трагичные моменты со смешными, а напряжённые драки – с походами по залам игровых автоматов и песнями в караоке.

Восторг от погружения в мир, где на каждом углу ждут новые истории и развлечения, сходит на нет по мере прохождения. Но захватывающая история и постоянно меняющийся геймплей уже не дают оторваться. А уж мини-игры... Вдруг пойдут финальные титры, а ещё не все девушки завоёваны, котики не поглажены и счёт в дартсе какой-то несолидный? Надо всё довести до совершенства, а на это уйдёт ещё очень много времени... ■

ПОРАДОВАЛО:
– драматичный сюжет и неординарные герои;
– отличная постановка боёв и режиссура роликов;
– куча мини-игр здорово разнообразит прохождение.

ОГОРЧИЛО:
– не слишком разнообразная боевая система;
– восточный колорит не всем может прийтись по душе.

ВЕРДИКТ
Эталонная приключенческая игра с интригующим сюжетом, кучей мини-игр и невероятно красочным, реалистичным и экзотичным для западного игрока местом действия. Боевая система могла бы быть и посложнее, но благодаря разнообразию игрового процесса об этом недочёте быстро забываешь.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: ключ зачем-то предоставлен издателем
НА ЧЕМ: бедный, несчастный PC
СКОЛЬКО: куда больше, чем стоило

ЖАНР Позор с элементами экшена **РАЗРАБОТЧИК** Royal Rudius Entertainment **ИЗДАТЕЛЬ** Royal Rudius Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core 2 Duo E6600, 4 ГБ, 1 ГБ видео

HUNT DOWN THE FREEMAN

КЛИКБЕЙТ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

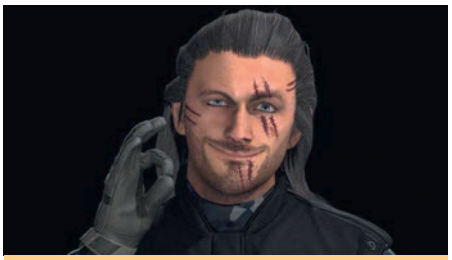
Hunt Down the Freeman отвратительна. В ней нет абсолютно ничего из того, чем прославилась Half-Life, включая Гордона Фримена, чьей физиономией студия Royal Rudius Entertainment энергично светила в рекламных материалах.

Не смотрите на знакомые лица, бренд и одобрение Valve. Не вздумайте даже размышлять о покупке. Это отродье имеет наглость стоить чуть меньше, чем вся коллекция Half-Life в сумме, но вместо интересного досуга предлагает только считать потерянные во время игры клетки собственного мозга.

Hunt Down the Freeman не просто плоха – она почти что оскорбительно ужасна. Настолько ужасна, что я оказался к этому не готов. Как и сама игра, в общем-то, была не готова ко мне: она попросту не закончена. И речь здесь не об уровне «раннего доступа», а о разваливающихся на куски ассетах, скриптах и вообще всём, к чему приложили руку разработчики. Даже сейчас, когда этот ужас уже позади, я искренне не хочу о ней рассказывать или с серьёзным лицом разбирать, что в игре хорошо (ничего), а что плохо (всё).

Соглашаясь писать на эту тему, я наивно полагал, что глумление над заведомо плохой игрой будет неплохим упражнением в остроумии – как стрелять по рыбам в бочке. Только вот вся рыба и без меня давно передохла. Hunt Down the Freeman – это плевок в лицо не только фанатам Half-Life, но и игровой индустрии в целом, а сообществу моддеров в особенности. И говорить о ней дольше, чем следует, я не намерен.

На этом всё. Какая игра, такая и рецензия. ■



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Её нет. Но, учитывая качество сюжета, это даже хорошо.

ПОРАДОВАЛО:
– нелепые до слёз катсцены.

ОГОРЧИЛО:
– всё остальное.

ВЕРДИКТ
Провал столь впечатляющий, что он наверняка попадёт в историю. Если нужно оказать на кого-то психологическое давление, но китайская пытка водой кажется вам слишком простым мероприятием, посадите человека играть в Hunt Down the Freeman. В любом другом случае просто избегайте её как бубонной чумы.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
1,0
«Катастрофа»

ОБУЧЕНИЕ начинается со сценки, бесстыдно украденной из «Цельнометаллической оболочки», и вот этого косоглазого инструктора. Чтобы, видимо, сразу задать тон всей игре

Соболезную всем, кто купил эту игру для себя или своих близких. В качестве утешения советую поиграть в качественные (и бесплатные) проекты по мотивам Half-Life: моды MINERVA: Metastasis и Ravenholm.

Теперь, когда с формальностями покончено… Hunt Down the Freeman нужно как можно скорее вносить во все учебные материалы, связанные с игровой индустрией. Следующий провал такого уровня случится о-очень нескоро.

АНТОЛОГИЯ ПЛОХИХ РЕШЕНИЙ

Будь игра просто плохой, пресса и сообщество игроков погудели бы с пару недель и успокоились. Одним ведром помоев больше, одним меньше – какая разница? Таких произведений в одном Steam столько, что никаких лопат не хватит, чтобы сбросить всё в кучу. Но даже в эпоху нашествия мусорного геймдева Hunt Down the Freeman сумела показать всем, что такое по-настоящему плохая игра.

Дебют студии Royal Rudius Entertainment провалился по всем без исключениям фронтам – даже по тем, что не имеют ничего общего с геймдизайном. Я не совру, если скажу, что обо всех промахах и недочётах Hunt Down the Freeman можно создать научный труд страниц эдак на сто. Потому и не стал писать традиционную рецензию: об этом нагромождении кода даже говорить неловко в контексте геймдева, не то что оценивать. Поверьте, на прошлой странице есть вся информация, которая вам нужна.

БЕРКАН ДЕНИЗЕРАН (в центре) и ядро его команды единомышленников

А вот в образовательном контексте (или в контексте мема, в который игра неизбежно превратилась) говорить есть о чём. Да ещё как! Звёзды сошлись над Hunt Down the Freeman слишком удачным (для нас) образом. Как игра она достойна только ненависти, которую на неё выплеснули оскорбленные фанаты Half-Life. А вот как феномен – заслуживает изучения.

СТОКГОЛЬМСКИЙ СИНДРОМ

Начиналось всё безобидно. В 2016 году главный разработчик Hunt Down the Freeman, турецкий любитель Беркан «Фрэнк» Денизеран, задумал создать короткометражку по вселенной Half-Life. Она, как Opposing Force, рассказала бы историю антагониста – морпеха, участвовавшего в резне в «Чёрной Мезе» и горячо желающего придушить Гордона Фримена голыми руками.

ЗНАЕТЕ, ЧЕГО НА САМОМ ДЕЛЕ не хватало Half-Life 2? Паркура. И анимированных катсцен. Именно их

А ЭТО МОЙ второй любимый персонаж – генерал Нарисованные Усы

ПЕРВАЯ (БУКВАЛЬНО) МИНУТА ИГРЫ – это единственный момент, в который Hunt Down the Freeman хоть сколько-нибудь напоминает свою прародительницу. Пусть и отдалённо. После этого всё быстро катится под откос

Но в какой-то момент Денизеран решил, что его идея более чем подходит для самостоятельной игры. Дескать, Half-Life оставила достаточно белых сюжетных пятен – вот мы и поведаем о парочке. Разработаем игру о событиях Семичасовой войны с полностью оригинальными персонажами, озвучкой, новыми уровнями и переработанным геймплеем. Раз Гейб Ньюэлл никак не научится считать до трёх, то вот, пожалуйста: Беркан посчитает за него.

В июле 2016-го Денизеран и его команда решили профинансировать проект через IndieGoGo, популярную краудфандинговую платформу. А попутно записали Hunt Down the Freeman на ещё работавшую тогда программу Steam Greenlight. Расчёт, полагаю, был на участие Valve: до этого «корпорация добра» крайне трепетно относилась к собственным IP. Не из жадности – скорее от надежды рано или поздно продолжить работу над франшизой.

Уже в этот момент вдалеке зазвучал тревожный звоночек. За жалкие копейки – всего 100 тысяч долларов – Беркан и компания обещали восемь часов геймплея, тучу нововведений, «невероятную» озвучку и более тридцати новых уровней! Дополнительные цели смотрелись не менее амбициозно: за 130 тысяч – режим выживания в Семичасовой войне, на прохождение которого якобы потребовалось бы ровно семь часов. За 150 – кооперативный режим, за 200 – PvP-мультиплеер, а за полмиллиона и вовсе полнометражный анимационный фильм.

Напрашивается вопрос: а на кой ляд им вообще деньги – ну, кроме как для оплаты услуг актёров? Моды для Half-Life распространяются в Steam бесплатно и за дополнительным финансированием на разработку гонятся нечасто. Если так хочется внести свою лепту в любимую вселенную, почему бы не сделать это бесплатно?

Основная причина проста – тщеславие. Беркан Денизеран не желал, чтобы его творение было каким-то там модом. Нет, друзья, моды – это для нищих плебеев. Если уж делаем игру, то это будет «официальная», напрямую связанная с Half-Life игра со всеми регалиями и почестями. Включая оплату движка Source и инструментов, нужных для его работы. Одна только физическая модель Havok стоит 25 тысяч долларов, а ведь ещё нужны деньги на раскрутку, пострелизную поддержку и гонорары сотрудникам... В конце концов, с деньгами студия смогла бы работать над проектом полные рабочие часы – а значит, закончить Hunt Down the Freeman куда раньше.

Короче говоря, с деньгами лучше, чем без них.

Вдобавок покупка лицензии на Source давала разработчикам право использовать все ресурсы из предыдущих игр Valve – той же Half-Life 2 и обеих частей Left 4 Dead. Конечно, гораздо проще взять готовые наработки, чем годами рисовать оригинальные текстуры и писать скрипты. Да, это ленивый подход – но эффективный.

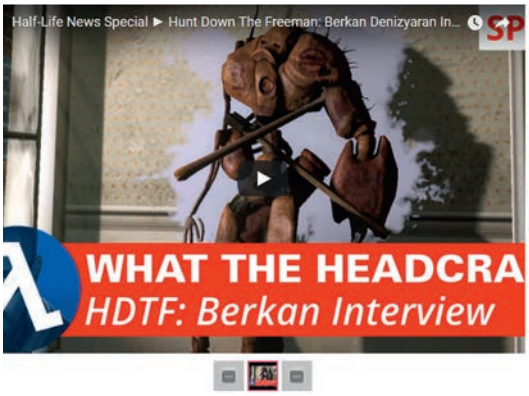
Позже создатели подкрепили свой питч трейлером, но реакция оказалась… неоднозначной. Конечно, связь с культовой серией срабатывала как приманка, но этот эффект быстро улетучивался. Разглядев проект получше, фанаты уже не рвались финансировать Hunt Down the Freeman: графика была кривовата, анимация явно из Source Filmmaker (в плохом смысле), «невероятная» озвучка – очевидно, доморощенная. Да и бежать убивать Фримена мало кому хотелось.

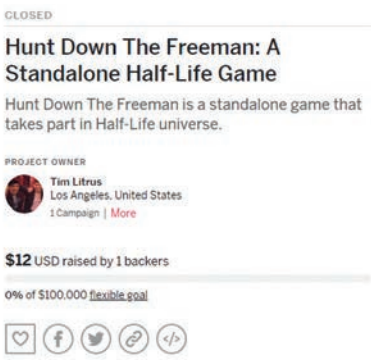
В итоге из ста тысяч на нужды проекта пожертвовали двенадцать баксов. *Двенадцать.*

Казалось бы, такой жест нельзя истолковать превратно: люди дали понять, что им этот проект неинтересен. Но энтузиазм господина Денизерана это нисколько не ослабило. Новости об игре распространялись всё шире, сообщество фанатов Half-Life заговорило о проекте. Беркан даже дал довольно большое интервью порталу RunThinkShootLive в попытке пролить свет на происходящее.

Интервью, как и трейлер, вызвало у геймеров самые разные эмоции. Бер-

ЭТО МОЯ САМАЯ ЛЮБИМАЯ СЦЕНА из игры. Любимая, потому что развеивает все сомнения в том, что такое на самом деле Hunt Down the Freeman. Прыжок в слоу-мо и Half-Life – это союз, ниспосланный нам свыше





ПОЧТИМ усопший краудфандинг минутой молчания

ГОРЯЧИЙ ПУСТЫННЫЙ ВЕТЕР В ЛИЦО, вертушки комбайнов в небе, пулемёт Хэвика из TF2 в руках, алеющий закат… Я могу наслаждаться этим моментом всю жизнь. Потому что вертушки спавнятся бесконечно, и вы никогда не догадаетесь, как пройти этот уровень. Нужно пострелять по вертолётам… И просто вернуться в кабину поезда

кан, несмотря на трудности с английским языком, выглядел искренне увлечённым человеком. Ему действительно хотелось рассказать уникальную историю во всеми любимом сеттинге. Увы, одной страсти к Half-Life мало: товарищ показался аудитории непомерно амбициозным и явно не имел опыта ни в геймдизайне, ни в менеджменте. Что, согласитесь, важно, когда надо возглавить целую студию.

Выход официальной демки, вопреки надеждам разработчиков, не убедил публику в мастерстве Royal Rudius, а ещё глубже похоронил игру под тоннами негативных отзывов. Долгожданное демо оказалось халтурой: дешёвая графика, взятые неизвестно откуда модели, механика замедления времени (!) и убогие катсцены, которые в игре по мотивам Half-Life, где вся история рассказывалась от первого лица, выглядели откровенно чуждыми. По заявлениям некоторых пользователей, контент демоверсии даже не был оригинальным. «Новые» уровни оказались перерисованными и подретушированными картами для GMod, которые Беркан, по слухам, приобрёл у их владельца, а впоследствии пригласил того работать над игрой.

Важно понимать, что ничего этого не произошло бы, если бы Hunt Down the Freeman подавалась как фанатский мод, а не полновесная игра. Ни-че-го. Но, когда ты провозглашаешь себя Разработчиком с большой буквы, уровень ожиданий и ответственности закономерно возрастает.

В общем, демо Hunt Down the Freeman прилюдно сожгли на костре. Проверенную информацию по теме найти трудно: пиарщики студии не особо горели желанием рассказывать о фиаско. По словам директора по PR Гейба Саммера, после оглушительно негативной реакции на демо команда разработки распалась и проект был заброшен.

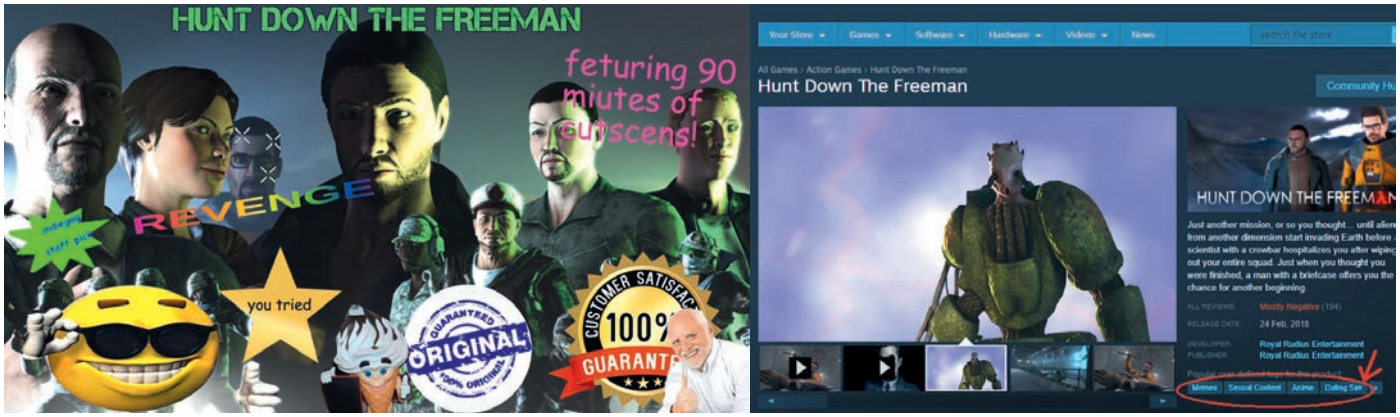
Заброшен, но не закончен.

ФРИМЕН ИЗ МАШИНЫ

Сам космос подавал Беркану Денизерану недвусмысленные знаки: брось это дело, оставь надежду, не позорь себя и членов команды. Но нет.

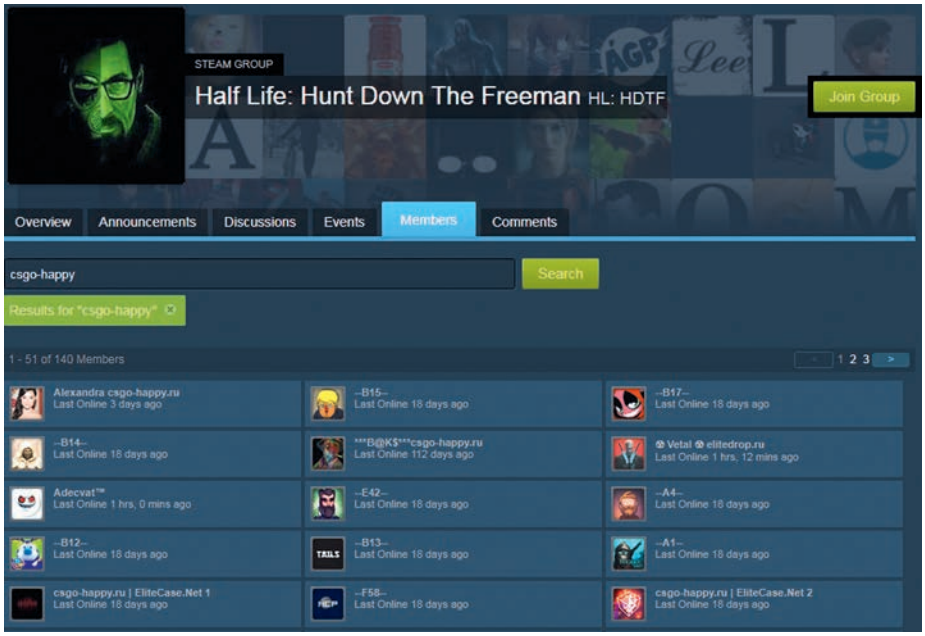
По опять-таки неподтверждённой информации, ещё до распада старой команды Беркан усиленно искал новых специалистов для разработки. Более того, он преодолел крах кампании на IndieGoGo и нашёл инвестора! Кто в здравом уме согласился вложить в это деньги – вопрос занятный, но факт остаётся фактом: Hunt Down the Freeman продолжала жить.

Спустя два года, в январе 2018-го, реформированная Royal Rudius Entertainment загрузила на свой официальный YouTube-канал новый трейлер Hunt Down the Freeman. Попутно они обновили страничку игры в Steam Greenlight, а уже на следующие сутки сие творение заимело соб-



РАСПИАРИТЬ Hunt Down the Freeman не помогли даже мемы

СЛЕДУЯ (НУ ХОТЬ В ЧЁМ-ТО!) традициям Half-Life, разработчики вставили уровень с транспортом: сначала едем на военном хаммере, а потом на байке. Правда, оба транспортных средства по таинственным причинам звучат и управляются точь-в-точь как багги из Half-Life 2. Мистика!



ВЛАДЕЛЕЦ YOUTUBE-КАНАЛА U.S. Games в качестве доказательства использования ботов приводит заархивированную страничку группы игры в Steam. Полагаю, снимок сделан тогда, когда игра ещё не прошла Greenlight: на скриншоте только часть фэйковых аккаунтов

ственную страницу в магазине. На тот момент ещё без цены.

Это означало, что игра, несмотря на весь окружавший её негатив, прорвалась через барьер Greenlight. Кто за это проголосовал?

Точного ответа нет, но есть догадки. Отдельные блогеры и пользователи Steam обвинили студию и её главу в накрутке голосов при помощи ботов. Якобы именно на это, помимо лицензирования софта, ушла значительная часть капитала игры. В официальной группе в Steam до сих пор можно найти десятки сомнительных аккаунтов-однодневок.

Как бы то ни было, эпопея близилась к завершению. 6 января назвали дату релиза – 2 февраля 2018 года, – но потом меняли её ещё пять раз. Причём дважды – в течение недели. Со 2 февраля на 8-е, с 8-го – на 15-е. Я даже не буду описывать ту лавину мемов и критики, которой сообщество встретило эти новости. Позднее выяснится, что вся эта суматоха была примитивным публичным трюком – попыткой сыграть на том, как медленно и болезненно двигались к релизу все игры серии Half-Life.

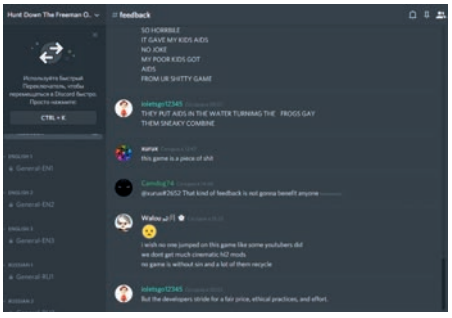
Но всё тайное, как мы знаем, становится явным.

КАПИТУЛЯЦИЯ

День X настал: 23 февраля Hunt Down the Freeman открылась для загрузки. Что ожидало игроков? Смогла ли студия Royal Rudius Entertainment исполнить свои обещания и восстать из пепла после двух лет забвения и переработки проекта с нуля?

Нет, не смогла. Релизная версия балансировала на грани играбельности: Hunt Down the Freeman кишела багами, была отвратительно оптимизирована (особенно по меркам Source Engine) и вылетала на рабочий стол по поводу и без. Смешнее всего было то, что игра попросту не подгрузила с облака катсцены – те самые, что удостоились упоминания в нашем коротком списке «Порадовало». Игроки просто переходили с одной локации на другую без каких-либо объяснений или сюжета, потому что весь нарратив остался упакованным в ролики.

500 рублей, дамы и господа. 500 рублей за место в первом ряду – с видом на чьи-то рассыпающиеся мечты.



ОФИЦИАЛЬНЫЙ DISCORD-ЧАТ игры под завязку набит протухшими мемами, матом в адрес разработчиков и пошлым юмором. Но модераторы оперативно орудуют банхаммером

ТЩАТЕЛЬНО ВСМОТРИТЕСЬ в этот скрин. Вам навскидку понятно, куда идти, чтобы продвинуться дальше? Мне было непонятно минут пятнадцать, и нужный путь я нашёл, только используя читы. И вот так – всю игру. Консольные команды в Hunt Down the Freeman выручают как никогда

Через двое суток, когда все остатки уважения игроков уже были безвозвратно потеряны, разработчики выпустили патч. Само собой, с оправданиями: якобы клиент, загруженный для релиза, «почему-то» не удосужился подключить к игре катсцены. Ну да, с кем не бывает... Сюжет в игру завезли, а вот фиксы для роя разнообразных багов – нет. В Hunt Down the Freeman по-прежнему можно играть только через мат и слёзы.

Но ошибки признают только законченные лузеры! Спустя ещё два дня разработчики опубликовали официальное обращение, пафосно озаглавленное «Прошлое, настоящее и будущее HDTF», но конструктива в нём не было. Беркан Денизеран попытался надавить на жалость: мол, мы разрабатывали игру так долго, прошли через огонь, воду и медные трубы, на сплошном безденежье… После чего моментально обвинил самих игроков в провале его творения. Якобы не безответственность, а давление и угрозы со стороны аудитории вынудили студию выпустить игру сильно раньше срока. Да ещё и старая команда, работавшая над провальной версией для IndieGoGo, строит ему козни и всячески подрывает творческий процесс.

Это само по себе звучит смешно, но дальше больше. Денизеран заявил, что релизный билд, доступный в Steam, – это никакой и не релиз вовсе. Не та игра, которую Royal Rudius разработали, не тот билд. Вся эта нелепица – просто недоразумение, и на самом деле Hunt Down the Freeman хороша. Студии просто нужно немного времени, чтобы всё уладить.

С тех самых пор разработчики затихли. Никаких обновлений, дальнейшей информации или патчей. «Правильной» версии Hunt Down the Freeman так никто не увидел. По данным Steamspy, игру приобрело чуть больше трёх с половиной тысяч человек.

Время смерти: 26 февраля 2018 года. Пациент прожил трое суток.

МЫ РАСКИДАЛИ по статье нескалько картинок из оригинальной игры Valve. Для сравнения... ну и просто чтоб чуть-чуть поднять вам настроение

Я БЫЛ УВЕРЕН, что страница HDTF на Metacritic будет алеть от красных негативных оценок, но… там пустота. Игрокам настолько тошно, что они не хотят даже закидать игру минусами – лишь бы забыть её, как страшный сон

НА ФОТО гений геймдизайна позирует с каким-то бурятом

ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

Какой урок, дорогие читатели, можно из всего этого вынести?

Что плохие игры обречены на провал? Нет. Делать игры – это сложное и безумно трудоёмкое предприятие. Hunt Down the Freeman подвела не кривизна рук её авторов, а колоссальные ошибки менеджмента.

Это стало понятно вскоре после трагического релиза. Телви Фил, дизайнер локаций и звука в диалогах, дважды наведался на Reddit в раздел r/half-life. В первом посте от 21 февраля (за два дня до релиза) он пытался развеять сомнения публики: рассказал о том, что среди фрилансеров, подключенных к разработке, хватает талантливых людей, а сам он уверен в успехе игры. Да, катсцены – это совсем не для Half-Life, да, Беркан – странный человек не без заскоков. Но глава студии яро ратует за качество конечного продукта и, в целом, не вызывает серьёзных нареканий.

Только одна мелочь всё-таки беспокоила Фила. По его словам, внутри студии были сложности с коммуникацией. Весь штат сотрудников разделили на две части: «ядро», лично знакомое с Денизераном, и несколько десятков фрилансеров. Трудовой процесс организовывался на Discord-сервере через отдельные каналы. Проблема была в том, что Денизеран редко реагировал на личные сообщения – настолько редко, что сам просил сотрудников «спамить» ему в личку, если он не отвечает сразу.

Кроме того, во избежание возможных утечек Денизеран не позволял фрилансерам даже посмотреть на тестовый билд игры. Эта информация предназначалась только для самых доверенных коллег – «ядра» команды. Вдумайтесь: ключевые сотрудники, работавшие над анимацией и скриптами, не имели возможности оперативно протестировать изменения и посмотреть на итог работы. Фил признался, что на тот момент (напомню, за два дня до релиза) он видел едва ли 5% всей игры. В довершение всего право утвердить чью-то работу как окончательную было только у Денизерана и его товарищей. Это, мягко говоря, не способствовало активному творчеству.

24 февраля, на следующий день после премьеры, Телви Фил снова написал масштабный пост на Reddit, но уже с радикально другим настроем. Никто из фрилансеров (а это большая часть студии) не видел игру до её релиза. И то, что открылось их взору, повергло многих работников в шок.

«...Пока мы смотрели стрим и видели, в каком ужасном состоянии игра, весь чат находился на грани суицида. Некоторые впали в бешенство от того, насколько сломанной, недоделанной и кривой была игра. Мы даже не могли найти слов для этой ситуации. Мы были в ярости. Нас, разработчиков, [обманули]. Большую часть нашей работы либо использовали не по назначению, либо вообще не добавили в игру. Это ещё не говоря о том, что мало кому из нас заплатили, включая меня, и это сильно ударило по финансам».

Наплевав на договор о неразглашении (который, как и все соглашения в студии, был заключён посредством электронной почты), Телви Фил рассказал всё, о чём умалчивал до этого. Выяснилось, что Денизеран инструктировал персонал крайне неумело, не донося до разработчиков ни замысла, ни целостной идеи. Порой создавалось впечатление, что никакой целости и не было – только размытое представление о том, что хочет видеть глава студии.

По словам Фила, он, как и его товарищи по несчастью, проделал титанический труд: запись скриптов, отладка реплик, связей между файлами и т.п. Но финальные штрихи всё равно наносил великий и ужасный Денизеран. Делая, как пра-

КАК БЫ ни пробивало на смех от катсцен, я вынужден признать, что они неплохо (для мода) анимированы и сносно поставлены. Фактически эти катсцены – вообще лучшее, что есть в игре, с точки зрения качества. И что-то мне подсказывает, что они могут быть останками той самой несбывшейся короткометражки

вило, только хуже: у него было видение, но напрочь отсутствовало понимание технических тонкостей и ноу-хау геймдева. Да что там, на озвучку большей части героев он позвал персонажей с зарубежного YouTube: Pyrocynical, IHateEverything и даже Keemstar. Последний озвучивал президента США – если вы знаете, чем знаменит Keemstar, то поймете, о чём речь.

Именно Фил впервые рассказал, что нашумевшие переносы релиза – это дешёвый пиар-трюк. Внутри студии творился хаос: программисты, работавшие над разными аспектами проекта, не имели стабильной коммуникации, у них не было билда игры для проверки последних изменений. Разочарованный кодер признал: Беркан вправду воровал ресурсы из сторонних коммерческих проектов. Ассеты из игр Valve почти не изменены и встречаются в Hunt Down the Freeman на каждом шагу. Несмотря на все старания команды и лично Денизерана, от Hunt Down the Freeman за версту несло ленью и жадностью. И с этим было уже ничего не поделать.

Излив душу, Фил от лица всей команды разработчиков попросил у пользователей прощения и пожалел о двух впустую потраченных годах своей жизни. Позднее в комментариях к нему присоединились другие люди, приложившие руку к Hunt Down the Freeman.

Если до этих пор кто-то ещё находил оправдания Беркану, то после второго поста Телви Фила ни у кого не осталось сомнений: турецкий дизайнер-любитель, обожающий творчество Кодзимы, обманул тысячи игроков. И неважно, отдавал он себе в этом отчёт или нет.

■■■

Как-то… Грустно всё это, если честно. Теперь понимаете, почему мне совсем не хотелось шутить?

Я не знаю правды о реальных намерениях Беркана Денизерана. Если он шарлатан и просто хотел по-быстрому срубить денег на добром имени Half-Life, то интернет-сообщество преподало ему урок, который он ещё долго не забудет.

А если Денизеран от чистого сердца хотел создать что-то хорошее, то перед нами наглядный пример того, почему фанатам стоит оставаться фанатами и к чему может привести бесконтрольная власть в руках дилетанта. Беркан, может, сам и любит Half-Life, но явно не понимает, за что её любят другие.

Я видел, как Hunt Down the Freeman сравнивают с культовой «Комнатой» Томми Вайсо. Возможно, у них и правда есть что-то общее. Только вот «Комната» была искренней. Она не сработала как драма, но отлично веселила в качестве комедии: фильм был плохим, но сделан он с душой. А колоритный Вайсо стал любимцем публики, потому что смог понять и принять критику в свой адрес.

Сомневаюсь, что Беркана Денизерана полюбят так же сильно. Увы, Hunt Down the Freeman не развлекает. Только вызывает ноющее чувство сожаления и тоски. ■

ЖАНР Экшен **РАЗРАБОТЧИК** Fatshark **ИЗДАТЕЛЬ** Fatshark **МУЛЬТИПЛЕЕР** кооператив
ПЛАТФОРМА PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-2300 2,8 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

WARHAMMER: VERMINTIDE 2

СТАЛЬНЫЕ КРЫСЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Серия **Left 4 Dead** установила очень высокую планку для командных экшенов от первого лица. Идеальный баланс элемента неожиданности с технологией AI Director, слаженной групповой работы и задорного кромсания толп нежити – даже спустя годы эта комбинация радует геймеров. Десять лет после релиза первой части прошло, между прочим!

И хотя **Warhammer: End Times – Vermintide** не просто копировала идеи культовой зомборезки, а почти удачно добавляла в жанр новые элементы, запоминающейся эту игру назвать было трудно. Ей хватало проблем как в техническом плане, так и в игровом процессе. Однако шведы из **Fatshark** провели работу над ошибками, и со второго раза у них всё получилось лучше. Гораздо лучше.

ТОЛЬКО СМЕЛЫМ ПОКОРЯЕТСЯ ТОЛПА

Vermintide 2 – это, как можно догадаться, прямое продолжение первой части. Мы попадаем в ту же Империю, почти сразу после событий End Times. Да чего уж там, даже главные герои всё те же. А пролог звучит как начало бородатого анекдота: попали однажды в плен рыцарь, гном, эльфийка, охотник на ведьм и пиромант... Пятёрка спасителей Юбершрайка угодила в хитрую ловушку скавенов, встретила старого и вроде как поверженного предводителя Раскнитта, спаслась и поставила перед собой новую задачу: всех одолеть.

Казалось бы, если один раз такое уже было, значит, можем повторить. Но в мрачной реальности Warhammer скавены – не просто скрытная звероподобная раса. Это сила, с которой приходится считаться. Краткий срок жизни делает их неудержимыми в бою, хвостатые нападают не иначе как толпой, а их алчность столь же неутолима, как и у любителей добавлять лутбоксы в игры.

К тому же подземные жители не обделены интеллектом. Потерпев сокрушительное поражение от рук могучей пятёрки и осознав, что своими силами Империю не подчинить, скавены заключили союз с силами Хаоса и теперь снова пытаются захватить всё живое, начиная с города Хельмгарт. Бёдварр Ребровороот (ну и адское же имечко!) требует построить портал, через который хлынут основные силы Хаоса, но скавены пока не успевают закончить строительство. А значит, и у наших героев ещё есть шанс помешать вражеским планам.

ВЫБОР ЗАДАНИЯ выглядит знакомо...

В ТОЛПУ МОЖНО КИНУТЬ взрывоопасную бочку или бомбу, главное – не зацепить своих

Геймплейно это все тот же L4D в мрачных декорациях вселенной Warhammer. С той разницей, что основной упор сделан на яростный ближний бой, а вместо надоевших зомби тут враги похитрее. Серьёзно, со второго уровня сложности (а всего их четыре) силы тьмы перестают переть в лобовую длинной очередью. Противники начинают обходить с фланга и тыла, нападать группой, а хилые крысы стараются держаться за спиной бронированных собратьев. Кого-то не пробить лёгкими атаками, кого-то проще, потратив выносливость, скинуть с обрыва, а большую группу можно закидать бомбами. Словом, это вам не безмозглые зомби, приходится самому напрягать извилины.

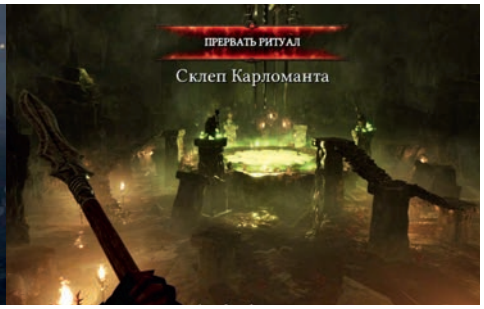
Четыре героя идут по коридорному уровню из точки А в точку Б, выполняют одни и те же задачи и побеждают редких заскриптованных боссов. Но затосковать не получится – хитрый ИИ подстраивается под ваши действия и в самый неподходящий момент гонит на вас случайные волны врагов: шустрые скавены, закованные в тяжелую броню хаоситы, живучие маги, невидимые громкоголосые скавены-ассасины (привет, Охотник из L4D!) и с пяток противников посерьёзнее. Даже боеприпасы и зелья каждый раз оказываются в случайных местах, но точки их появления стоит запомнить. В общем, каждое прохождение одних и тех же миссий будет отчасти уникальным, так что отрывать вражеские конечности в компании друзей надоест не так уж быстро.

ТРИ МУШКЕТЁРА И ДВОРФ

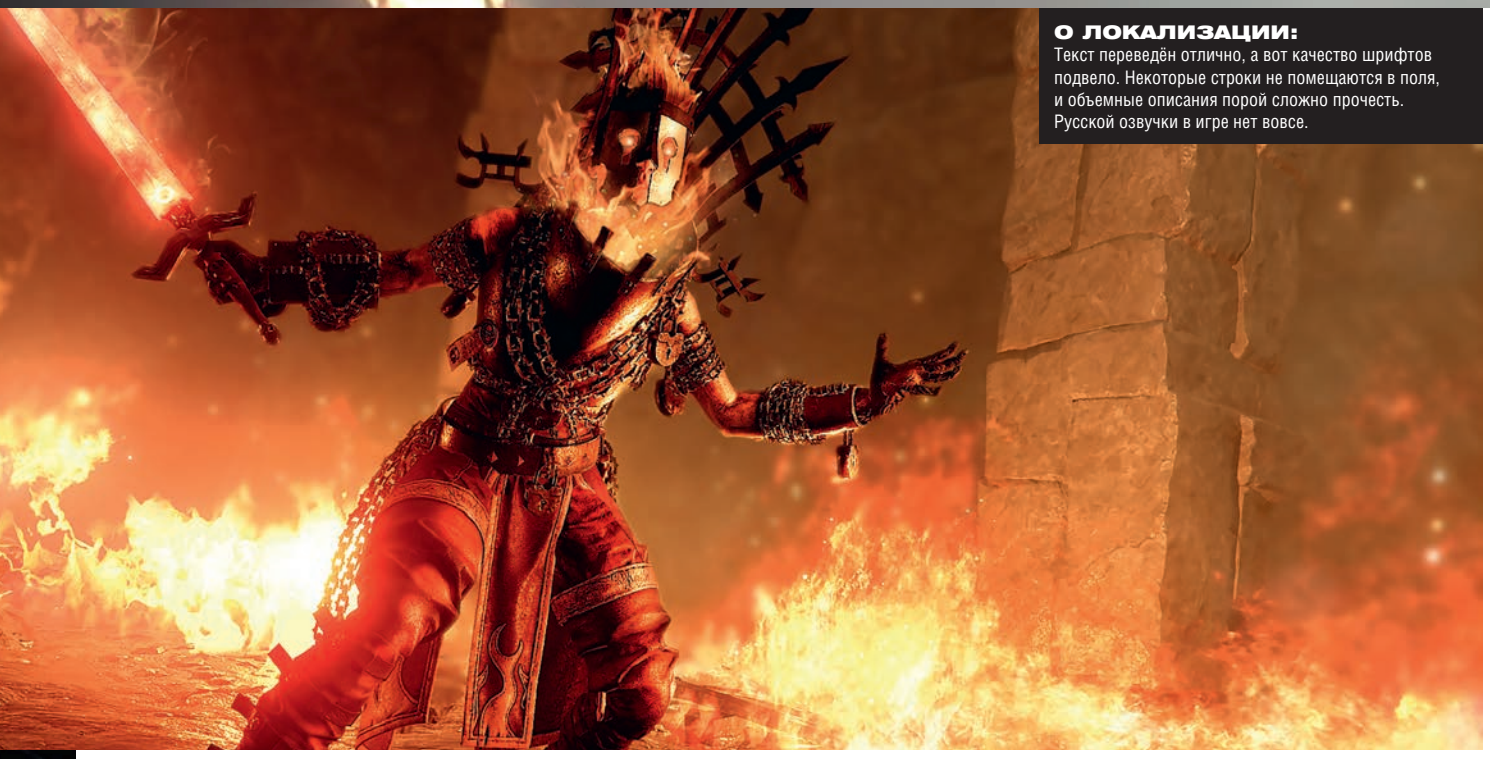
Но это всё было и в первой части. Во второй же разработчики пересмотрели подход к прокачке героев. Все получили по три подкласса с разным набором активных умений (пять из пятнадцати на выбор), пассивных способностей и особым вооружением. К примеру, Кериллан-следопыт может восстанавливать половину собственного здоровья, прислужница ловко уклоняется от атак, тень в невидимости скользит сквозь противника и заходит в тыл, а усатый наёмник Крубер может сорвать атаку ближайших врагов, при этом временно увеличивая здоровье всех членов своей команды.

И это только один из вариантов ветки каждого героя, а навыки можно менять между заданиями. Такое внушительное количество талантов позволяет сделать группу очень разноплановой. Но опробовать сразу все специализации не получится, доступ к ним открывается лишь на определенных уровнях.

ЯЩИКИ ДАЮТСЯ НА ВСЕХ, но предметы привязаны к открывшему его герою



РАЗЛИЧИЕ В СИЛЕ минимально, но вкусные бонусы побуждают сменить привычный меч на длинное копьё



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Текст переведён отлично, а вот качество шрифтов подвело. Некоторые строки не помещаются в поля, и объемные описания порой сложно прочесть. Русской озвучки в игре нет вовсе.

СТОИТ КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ спасти Бардина. Лишь бы не пел!

ТОТ САМЫЙ УРОВЕНЬ с ядовитой каруселью

Кроме того, разработчики добавили в привычную концепцию сменную экипировку и оружие, которое нужно выбивать из лутбоксов. *Бесплатных* лутбоксов. Ящики даются за повышение уровня и выполнение дополнительных условий на миссии, вроде сбора всех спрятанных на уровне книг, или за нахождение в сундуке игральной кости. С экипировкой всё предельно ясно. Синие амулеты, ожерелья и обереги прибавляют больше процентов к конкретным параметрам, чем белые, но и падают реже.

С оружием чуть интереснее. Каждому герою доступны четыре-пять видов вооружения, а некоторыми редкими экземплярами могут пользоваться только конкретные подклассы. Никто не запрещает дать гному молот со щитом, арбалет или пистоли. Дворф с огнемётом в маленьких ручонках способен в одиночку выжигать целые кварталы! Опробовать стоит все варианты. Каждое оружие ощущается в руках по-разному: парные клинки быстро бьют по толпе, копье позволяет эльфийке держаться на расстоянии и не подставляться под тяжёлые удары крысо-огров, а щит может блокировать вдвое больше ударов.

Предметы можно улучшать, менять их свойства, разбирать на ресурсы и создавать новые. Вся экипировка привязана к силе персонажа, значение которой влияет на выбор уровня сложности. Хотите проверить свои навыки на более сильном противнике? Выбивайте предметы, увеличивайте силу и ставьте уровень сложности повыше. Хотя даже на самом низком изображать американского морпеха не получится – отставшего от группы легко загрызут толпой. На высоких же уровнях без слаженной команды вы не пройдёте даже половину уровня, со случайными игроками толкового взаимодействия не добиться, сколько ни ори на них в голосовом чате.

ПРОСТЫЕ РАДОСТИ

Геймдизайн стал много лучше прежнего. Разработчики не просто увеличили количество уровней, они неожиданно добавили в миссии добротного «голливуда». В мрачный, жестокий, полный боли и страданий мир Warhammer очень легко погружаешься. А что ещё нужно для сессионного кооперативного экшена?

Но самое главное, что туда хочется возвращаться. Потому что красиво. Будь то тесные городские улочки, тёмные катакомбы, пригородная ферма или затерянный в заснеженных горах храм Зигмара – каждая миссия представляет собой самостоятельное мини-приключение с неожиданными поворотами и яркими ситуациями, переворачивающими правила игры с ног на голову.

В одном из заданий герои долго пробираются канализационными туннелями под заброшенной лечебницей. В конце оказывается, что три мага-скавена проводят там обряд по призыву сил Хаоса. Нам приходится бегать по узкой дорожке вокруг ядовито-зелёной лужи неизвестно чего и срывать этот обряд, попутно отбиваясь от толп противников. Крысы лезут со всех сторон, издали лупит пулемётчик, хаосит теснит гнома в радиоактивную лужу, а жрицу огня на поводке утаскивает за угол крыс-поводырь (надеюсь, что просто съесть)...

ОРУЖИЕ МОЖНО ИСПЫТАТЬ на манекенах с броней и без

ОЖИВЛЕНИЕ ПРОИСХОДИТ быстро и без возможных бонусов от предметов. Но делать это придется регулярно

БАРДИН-МСТИТЕЛЬ похож то ли на портового алкаша, то ли на вора в законе. Самый сложный подкласс для дворфа и самый динамичный из всех

Когда эта карусель наконец-то заканчивается, полуживая, с ног до головы перемазанная вражьими останками и ядовитой жижей команда из последних сил добирается до Моста Теней, к заветному телепорту домой. Проходя эту миссию в четвёртый раз, я был железно уверен, что это победа, ведь новых врагов на этом этапе никогда не было. Появление трёх бронированных последователей культа Нургла застало всех нас врасплох. So close...

Несмотря на мрачные тона и монотонно-серую цветовую гамму, Vermintide 2 обаятельна. Что пшеничные поля, что пламя разъярённой Сиенны, сверкающие латы сил тьмы и скользкие тентакли Отродья Хаоса – всё выглядит очень свежо и атмосферно. Да и с оптимизацией у продолжения дела обстоят куда лучше, чем у первой части. За несколько десятков часов нам встречались лишь редкие баги анимации и один кривой скрипт, на пару минут обездвиживающий неуязвимого босса.

Рано или поздно всё это надоест. Так уж устроены сессионные игры. Миссии начнут повторяться, как и приёмы ИИ-«режиссёра», а погоня за высокими параметрами превратится в рутину. Лучше всего найти компанию – весёлые и слегка чокнутые товарищи способны украсить любой кооператив. Но даже так Warhammer: Vermintide 2 – отличная игра с простым, но увлекательным геймплеем, способным затянуть на пару десятков часов бойкого вырубания всего живого.

Если вам нравился L4D, понравится и тут. Нет – тогда нет. А если вам хоть немного по душе вселенная Warhammer и её мрачная, кровавая атмосфера, смело умножайте качество веселья вдвое. Тем более что игры подобного жанра в последнее время выходят редко. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ

Во что: игра предоставлена издателем.
На чём: PC
Сколько: 22 часа

ПОРАДОВАЛО:

– серьёзные противники не дают расслабиться;
– вариативная система развития персонажа;
– поддержка пользовательских модификаций;
– правильное отношение к атмосфере Warhammer.

ОГОРЧИЛО:

– придётся гриндить;
– незапоминающаяся музыка.

ВЕРДИКТ

Брутальный, выразительный коридорный экшен, генерирующий множество интересных ситуаций, способен скрасить пару десятков часов. Ну а в хорошей компании – и вдвое больше.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР Градостроительная стратегия
РАЗРАБОТЧИК Haemimont Games
ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i3, 4 ГБ, 1 ГБ видео

SURVIVING MARS

АЛКОГОЛИКИ-ВЕГАНЫ КОЛОНИЗИРУЮТ МАРС

АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ

Когда-то весь мир грезил высадкой на Луну. Ныне это пройденный этап, и новой целью в покорении космоса стал Марс. Более того, никто уже не хочет просто *попасть* на Красную планету – её обязательно нужно *колонизировать*! И если программа **Mars One** – скорее бесперспективный краудфандинг, то компания Илона Маска уже действует в нужном направлении: по его замыслу первые поселенцы должны прилететь на новую планету в 2024 году. Нам так долго ждать не надо: в **Surviving Mars** уже сейчас можно с нуля выстроить свою колонию с блэкджеком (да, там правда можно построить казино!) и дронами.

СОЛ 0. НЕ ПАНИКУЙ!

Подготовительный этап в покорении Марса не менее важен, чем все последующие, потому что так мы определяем уровень сложности. Ещё до вылета надо сформировать экспедицию: от спонсора зависит бюджет и количество ракет на старте, командир даёт специфический бонус для колонии, и только логотип нужен просто для красоты. Ну а будущая тайна – она и есть тайна: по описанию почти невозможно понять, с чем таким неожиданным столкнутся колонисты. Может, учёные откроют врата в ад, как в **Doom**. Кто их знает?

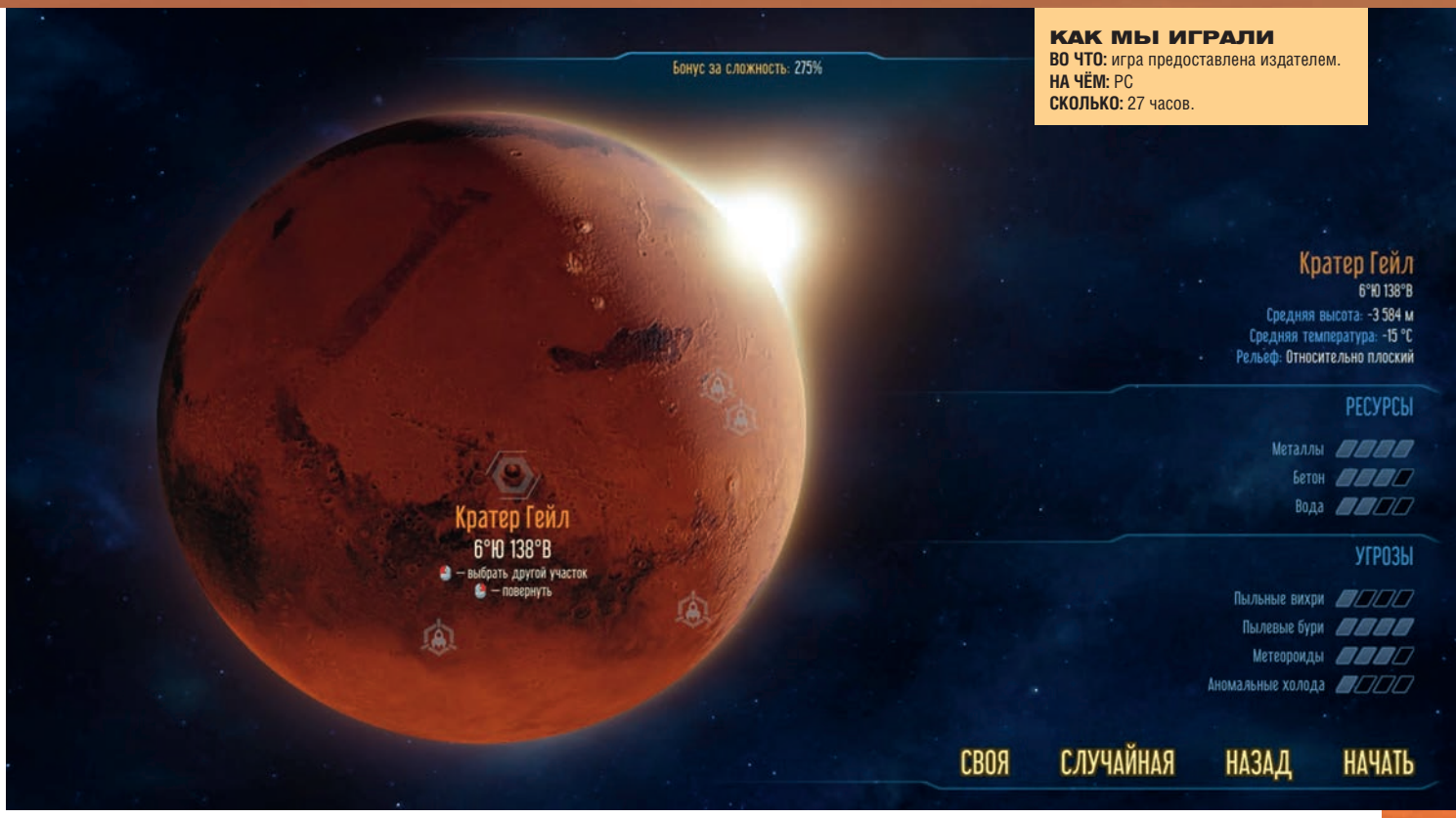
В МЕНЮ ВЫБОРА ЛОГОТИПА КОЛОНИИ множество отсылок к фантастическим произведениям. «Не паникуй!» – девиз всех галактических автостопщиков, которому нас научил Дуглас Адамс. Его и возьмём

Чем набивать брюхо первой ракеты, особо от нас не зависит – берём только самое необходимое. А вот район высадки на Марсе стоит выбирать тщательно. Рельеф местности, природные явления, достаточное количество трёх основных ресурсов – нельзя недооценивать ни один из факторов, потому что «переехать» с выбранной территории нельзя. Впрочем, если вы не боитесь трудностей или просто хотите придать своей миссии остроты, то в Surviving Mars у вас огромный простор для фантазии – вся поверхность четвёртой планеты!

СОЛ 1. ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ?

Как только груз прибывает на выбранную территорию, появляются новые проблемы.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 27 часов.



«ГЛОБУС» МАРСА, где мы выбираем место для колонии. Кратер Гейла взяли неслучайно: там высадился марсоход «Кьюриосити» в 2012 году

РАЙОН ВЫСАДКИ

МАЛЮТКИ-ДРОНЫ ДОБЫВАЮТ металл и аккуратно складывают готовые слитки

Ищем поблизости ресурсы и на месте производим материалы: без металла и бетона не построишь жизненно важные объекты. Залежи железа на поверхности собирают дроны (или отдельный, не автоматический, юнит) – и дроны же должны обслуживать автономный бетоноэкстрактор и перемещать материалы для строительства. На начальном этапе основная загвоздка в том, что функционируют роботы только в радиусе действия хабов, ракет или специального самохода – то есть области, где происходит какая-то активность, должны покрываться радиосигналом. Далеко от базы уехать не получится, да и нет смысла: местность вокруг всё равно пока не изучена. Чтобы найти месторождения ресурсов, надо ждать, пока не просканируется выбранный сектор.

Людей на Марсе пока нет: хрупким кожаным мешкам с костями и мясом нужны тепло, кислород и вода, поэтому к их прилёту ещё надо подготовиться. Электричество получаем от солнечных панелей или ветряных турбин. Воду выпариваем из воздуха или добываем из-под земли, если поблизости есть источники. Кислород вырабатываем из углекислого газа благодаря экспериментальному устройству МОКСИ.

Все эти ресурсы надо не только добыть, но и безопасно транспортировать, так что следом идут работы по прокладке труб и электрических кабелей. Главные здания, куда их надо подводить, – геодезические купола, под которыми поселятся первые колонисты.

СОЛ 11. КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЁ

Наконец можно «запускать» поселенцев. Их, кстати, тоже отбираем по нескольким критериям: возраст, пол, специализация, психологические особенности. Каждый колонизатор – личность: он или она может быть трудолюбивым, сексуальным или спокойным (всё это достоинства) – и одновременно глупым, ленивым или азартным (недостатки).

Достоинства дают бонусы, а из-за недостатков определённые параметры снижаются: разочарованный в Марсе подопечный может улететь на ближайшей ракете обратно на Землю, стать преступником или вообще покончить с собой. Поэтому на прихоти поселенцев важно обращать внимание: алкоголику построить бар, а ипохондрику больницу – идеальных колонистов вообще без недостатков вы всё равно не найдёте.

Отдельно стоят «особенности» – черты характера будущих жителей Марса. У каждого колониста их по три: например, с «По образу и подобию» поселенец случайно передаёт одну из своих черт соседям, а с «Тягой к странствиям» нигде не работает и старается улететь на первой же ракете (но

БЛАГОДАРЯ НАШИМ СЛАВНЫМ УЧЁНЫМ теперь можно доставлять грузы по воздуху

СПИСОК «ТАЙН» (в переводе это почему-то «испытания»). Разобраться, чем грозит нам «Пагуба», должна помочь цитата из слов Билла Гейтса

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С КОРЕННЫМ МАРСИАНИНОМ Вектором Кислородом. Он – тупой работник космобара: здоровый, уравновешенный, но страдает ипохондрией

при высоком уровне комфорта в поселении может и остаться). Третьей чертой может быть гордое «Веган» – особенно важная отметка для колонии на Марсе, где и так нет животных, а значит, все поневоле веганы.

Некоторые из особенностей развиваются уже после прибытия. Поселенцу хорошо живётся? Значит, будет трудиться с энтузиазмом. Или он, наоборот, устаёт на работе, спит на твёрдой кровати, а возле дома ни деревца? Что ж, скоро заработает алкоголизм.

СОЛ 20. ЖИЗНЬ ПОД КУПОЛОМ

Всё и сразу построить никак нельзя: купола тесные, а люди там должны и еду выращивать (одними грибами из теплицы сыт не будешь), и рожать потомство, и мастерить продвинутые ресурсы, и развлекаться в свободное время. Каждое здание занимает драгоценное место. Всё время надо выбирать: сад, повышающий уровень комфорта, или гидропоническая ферма с салатом? Запчасти для ремонта жизненно важных зданий или новый спортзал?

При этом жителей на все задачи тоже часто не хватает. В больнице должны работать живые люди, редкие материалы тоже производят только они, посевы сами себя не вырастят. Проблемы могли бы решиться постройкой новых куполов...

...Если бы не ограниченные ресурсы. Слишком быстрое развитие колонии может привести к коллапсу её хрупкой инфраструктуры: закончится металл, нечем будет починить солнечные панели, отключится электричество – и все остальные здания перестанут работать: ни еды, ни воды, ни нового металла. Во время первых прохождений подобные ситуации не редкость, то и дело что-нибудь идёт не так. Зато не скучно начинать новую игру: каждый раз получаешь новый, неповторимый, набор проблем.

СОЛ 50. ИНОГДА НАУКА – СКОРЕЕ ИСКУССТВО, ЧЕМ НАУКА, МОРТИ

Прогресс на Марсе не стоит на месте: учёные денно и нощно исследуют загадочную планету, получают передовые технологии, открывают новые здания, повышают эффективность процессов и даже балансируют рацион других марсиан. Только в каждом прохождении игра предлагает разный порядок технологий в ветках исследований: опять нужно действовать по ситуации, а не полагаться на предыдущий опыт. Больше остальных лихорадит ветку «прорывы»: там новые ячейки открываются исключительно после изучения особого вида аномалий специальным марсоходом. Всё ради разнообразия.

СОЛ 75. ХЬЮСТОН, У НАС ПРОБЛЕМЫ

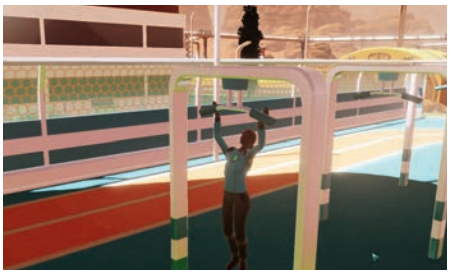
К сожалению, терраформирования и войн с инопланетянами в Surviving Mars нет. Зато вас всегда развлекут природные явления:

ДРЕВО ИССЛЕДОВАНИЙ. Парочку инженерных улучшений уже запланировали, но в первую очередь надо обеспечить удобное жильё для населения

МЕТЕОРОИД ШАНДАРАХНУЛ ПРЯМО В ДРОНОВ. Все уцелели. Спустя пятнадцать солов история повторится, но унесёт жизни двух бравых механических рабочих

КУПОЛ – НЕ ТАКОЕ УЖ И ПЛОХОЕ МЕСТО для жизни. Есть кафе, ясли, госпиталь и неплохие квартиры

ПЛАНЕТЫ МОГУТ БЫТЬ РАЗНЫМИ, но традиция начинать рабочий день с пары стопок остаётся неизменной



ДРУГИЕ ЖИТЕЛИ КУПОЛА БОЯТСЯ запустить здоровье и регулярно наведываются в спортзал. Если он, конечно, есть

метеороидные дожди, аномальные холода, пылевые бури и вихри.

Булыжники с неба не самая страшная проблема: самое большее – повредят купол, напугают пару жителей да перебьют трубы с кабелями. Восстановить не так уж сложно. Под угрозой пылевых вихрей придётся всего лишь раньше времени починить уязвимые здания. Холода увеличат потребление энергии и заморозят водонапорные башни – тоже можно перетерпеть. А вот пылевая буря сделает бесполезными солнечные панели, и если вы не позаботились о резервах или альтернативных источниках, то из строя скоро выйдут вообще все здания.

Проблем должны добавить и некие таинственные события, которые мы вслепую выбрали ещё на подготовительном этапе. Порой даже трудно сказать, наступили они уже или нет: описания у «Тайн» расплывчатые, и можно лишь предполагать, какие беды они с собой принесут и когда. У меня за четыре прохождения с разными сценариями так ни разу и не произошло ничего сверхъестественного. Может, всё ещё впереди?

СОЛ 100. GOOD NEWS EVERYONE

Чтобы выживание колонии не превращалось в рутину, перед игроком поставлены конкретные цели, и они не меняются в любом прохождении. Главный критерий – срок выполнения задачи: как скоро прилетели первые люди, сколько понадобилось времени, чтобы родился первый ребёнок, когда заселилось (или наплодилось) 100, 500, 1000 человек – и так далее. Увы, на поздних этапах развития колонии этих ачивок остаётся мало – но лучше иметь хоть какую-то цель, чем развлекать себя самому.

■■■

Surviving Mars не ломает привычную механику градостроительных симуляторов и прочих экономических менеджеров: вместо откровений и изысков она ставит на баланс и разнообразие – и преуспевает в обоих случаях. Эстеты, возможно, пройдут мимо, а вот новички в жанре наверняка оценят непереусложнённую и в то же время увлекательную игру. ■

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

На русском только текст – озвучки в игре изначально мало. Но даже этот перевод ощутимо хромает: локализаторы демонстрируют систематическое непонимание специфики сеттинга, и смысл некоторых шуток и отсылок в переводе улетучивается. Что за кнопка «Сторонние» в исследованиях? И почему название марсохода «Кьюриосити» решили перевести дословно?

ПОРАДОВАЛО

– каждое прохождение не похоже на предыдущее;
– система достоинств и недостатков поселенцев;
– неплохой баланс сложности;
– «космический» саундтрек.

ОГОРЧИЛО

– неудобная механика прокладки кабелей;
– нет обучающего режима;
– от красного цвета планеты рано или поздно начинает тошнить;
– ничего принципиально нового.

ВЕРДИКТ

Во всём приятный менеджер марсианского поселения: не поражает новыми идеями, но умеет развлечь.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отменно»

ЖАНР Боевик
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft, Red Storm
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив, сеть
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2400 3,1 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

FAR CRY 5

ОТКРОВЕНИЕ UBISOFT

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Когда компания **Ubisoft** выпускает действительно хорошие игры, те не просто выстреливают – о них говорят годами. Они задают моду. Их изучают, приводят в пример, нежно любят и проходят заново с завидной регулярностью. **Prince of Persia**, **Assassin's Creed**, **Far Cry** – все эти франшизы, несмотря на их противоречивую репутацию, без сомнений можно назвать культовыми и знаковыми для индустрии.

Но каждый раз, когда Ubisoft удаётся создать новую формулу успеха, компания становится заложницей собственного дизайна: вместо того чтобы двигать серию дальше, разработчики стабильно тратят ещё пять-семь лет на попытки заставить удачную идею срабатывать снова и снова.

Far Cry 3 получилась отличной – здесь в кои-то веки сошлись во мнениях и игроки, и журналисты, – но каждая следующая часть ни на йоту не отступала от её геймплейных находок. Поэтому анонс **Far Cry 5** я воспринял с гнетущей апатией: ну, ещё одна песочница... Пройду, напишу, забуду.

Я сел за игру безо всяких положительных ожиданий – а вылез из неё кое-как, с трудом отлепившись от экрана после сорокачасового марафона. Мне тоже в это не верится, но Far Cry 5 всё-таки оторвалась от своих корней.

ОДНАЖДЫ НА ЦИВИЛИЗОВАННОМ ЗАПАДЕ

Если судить об игре по трейлерам, видишь только то, за что Ubisoft принято порицать: нерешительность и безыдейность. Аванпосты, взрывы, пиу-пиу, транспорт, а на фоне – большой, красивый и бессмысленный открытый мир. Вот только трейлеры лгут: *ощущается* Far Cry 5 совсем не так, как её предшественницы. Эту чувственную разницу никакие ролики передать не в силах – она заключена совсем не в перестрелках. Именно фирменное внимание Ubisoft к мелочам, а не убийства и освобождение аванпостов, впивается в игрока орлиными когтями и не ослабляет хватку до финальных титров.

В ЭТОТ МОМЕНТ вам впервые дают поуправлять героем, а атмосфера уже такая плотная, что хоть топор вешай. Троица служителей правопорядка, лунный свет, кругом фанатики... В чувстве стиля создателям Far Cry не откажешь

И благодарить за это нужно именно сеттинг – тот самый округ Хоуп штата Монтана. А точнее, то, как Ubisoft поработала над связью открытого мира и его декораций.

Серия Far Cry побывала везде где только можно: пустынная Африка, джунгли тропических архипелагов, заснеженные гималайские хребты, неоновые ретровейв-восьмидесятые, даже каменный век. Есть всё же дивная ирония в том, что после долгих лет вычурной экзотики Ubisoft решили «удивить» игроков белой колхозной Америкой. На такой почве шутки по аналогии с **BioShock** («Город под водой, город в небесах... что дальше? Город на ЗЕМЛЕ?!») напрашиваются сами собой.

Но, как оказалось, понапрасну.

Придраться к «обыденности» мира Far Cry 5 можно запросто, но это бессмысленно: как по мне, эта простота и незатейливость сеттинга пошли исключительно на пользу

У ХУДОЖНИКОВ FAR CRY 5 настоящий талант превращать повседневные виды в эпические пейзажи. Лучше всего это видно, когда на одном снимке сочетаются дикая природа и следы присутствия человека: сооружения, надписи или знаки

НИКТО НЕ СЛУШАЛ старого параноика Датча, когда тот предупреждал местных о Вратах Эдема. Старик оказался прав, но нисколько этому не рад

игре. Злая шутка восприятия: наш взгляд сразу находит красоту в диковинном укладе жизни, непривычной архитектуре и пейзажах, как в предыдущих частях серии...

А вот замечать прекрасное в знакомой и будничной жизни несравнимо сложнее. Ubisoft свою живую Монтану не только заметили, но и достоверно передали: округ Хоуп – место приземлённое и до жути реальное. Это прямая противоположность таинственным джунглям и заснеженным высокогорьям, полным храмов, секретов и мистики. Да, предыдущие части смотрелись намного причудливее, но я не смогу назвать ни одного *места* из Far Cry 3 и 4, даже если мне приставят пистолет к виску. При всём их колорите одни руины храма островитян не отличить от других, а храм Будды в низине – от храма на горном плато. Вся эта экзотика сливается в один многоцветный калейдоскоп.

Но достопримечательности из Far Cry 5 я забуду нескоро, если забуду вообще. Яблочная ферма на севере долины Холланд. Тюрьма на реке Хенбейн. Горные тропы на хребте Уайттейл. Вид на озеро, открывающийся с причала Аделаиды Драбмен (это, кстати, не кто иная, как мамаша Хёрка из Far Cry 3 и 4). Пожелтевшая, жухлая трава по пояс, пыльные дороги, краски луговых цветов... Всё это – очень простые и ни разу не экзотические вещи, но в них веришь, ими хочется наслаждаться. Ubisoft ещё раз продемонстрировали своё умение создавать обширные, пестрящие мелочами локации: округ Хоуп получился глубоко аутентичным и правдоподобным – то и дело хочется остановиться, чтобы сделать пару снимков.

КУДА ГЛАЗА ГЛЯДЯТ

На сеттинге и необычайно плотной атмосфере Far Cry 5 хорошие новости не заканчиваются. Та самая чувственная разница, о которой я говорил, нагнетается не косметически, а практически: благодаря структуре открытого мира. В отличие от предыдущих частей серии Far Cry 5 делает куда больший акцент на спонтанном геймплее – ситуациях, в которые вы попадаете не по своему желанию, а из-за взаимодействия игровых систем.

Разработчики отказались от сюжетного ограничения свободы действий игрока: пройдя режим обучения, можно воевать с кем угодно и когда угодно. И на

МИНИ-КАРТЫ на экране больше нет (чтобы усилить погружение), а глобальная выполнена в виде вот такой трёхмерной диорамы

ПОЛНОЦЕННЫЙ ЛЕТАЮЩИЙ ТРАНСПОРТ – большой шаг вперёд после одноместной тарахтелки с пропеллером из Far Cry 4. И самолёты, и вертолёты управляются одинаково удобно, а спаренные пулемёты, бомбы и ракеты на борту – приятный бонус. Но не думайте, что такая огневая мощь сделает бои слишком простыми: у Врат Эдема тоже есть авиация, и её на порядок больше

этот раз не в одиночку: во всех регионах вестникам Иосифа противостоит местная ячейка ополчения – небольшая группа союзников со своей сюжетной линией и взаимоотношениями. У каждой области есть собственная фишка, связанная либо с врагами, либо с самим окружением, плюс союзники, памятные места и ворох уникальных квестов. Да, именно *квестов*. Не «подай-принеси-убей», а неплохих сюжетных заданий.

Реиграбельности это заметно добавляет: в новом прохождении можно выбрать другой маршрут и порядок выполнения миссий. А в зависимости от приобретённых навыков и спутников под рукой будут меняться и ситуации: какие-то станут сложнее, другие – проще. Чем дольше вы ведёте военные действия в регионе, тем живее он становится. И ополченцы, и эдемщики начнут присылать больше войск для участия в конфликте – масштаб и концентрация взрывов в боях будут планомерно расти.

К слову, о спутниках: они замечательные. Я боялся, что товарищ, сбрасывающий авиабомбы на головы врагам, слишком упростит экшен и сделает всю работу за игрока, – но нет. Если не хотите, можете вообще не брать никого в помощники. Или отказаться от компьютерных болванчиков в пользу человека – Far Cry 5 можно от начала до конца пройти в кооперативе.

Однако советую всё же присмотреться к чудакам из ополчения. Они хороши как на подбор: каждый умел, обаятелен и идеален для решения одного определённого рода задач. Жаль только, что реплик у них маловато: друзья довольно быстро начинают повторяться. Зато у животных – пса, мишки и пумы – такой проблемы нет: они радуют одним своим присутствием. Кроме того, брать в отряд можно не только крутых «спецов», но и простых ополченцев с дороги. Зачем? Полагаю, просто «потому что».

Забыл сказать о главном: вышки! Треклятые вышки, избитый мем и объект воздыхания Ubisoft, остались в прошлом! Вскарабкаться на парочку всё ещё можно, но уже из других соображений: либо чтобы добраться до нычки, либо когда самой Ubisoft приспичит над собой позубоскалить.

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

Без вышек подход к исследованию мира преобразился: теперь всё идёт естественным путём. Поначалу на карте отмечены только базовые вещи: места, где окопались спутники из ополчения (логично, ведь они передают сообщение SOS по радио), и границы регионов. Прочее окутано «туманом войны», виден только ландшафт, поэтому путь к цели отныне далеко не так предсказуем, как раньше. Мини-карты в углу экрана тоже больше нет, и брести куда-то на автопилоте, косясь на шпаргалку, не выйдет. Придётся вглядываться в окружение и обращать внимание на детали – дорожные знаки и звуки стрельбы. То есть по-настоящему *исследовать* мир.

Одна разведка ничего не решает: точки интереса, спрятанные коллекционные предметы и новые персонажи не появятся на карте сами собой – их надо найти. Что-то отмечено в картах, валяющихся в лесных лачугах (опять же логично: когда живёшь в глуши, лучше иметь карту округи под рукой) и на аванпостах. Что-то можно узнать от местных, на которых вы постоянно натыкаетесь в странствиях. Слово за слово, одно за другое – и вот ты уже пару часов рыскаешь по округу, забыв о глобальном сюжете.

Пока бредёшь по обочине дороги вдоль лесополосы, натыкаешься на ополченца в патруле – даму с РПГ на плече и ротвейлером. Та рассказывает, что её беспокоит судьба ветерана войны, живущего за окраиной Фоллз-Энд: тот уже слишком стар, чтобы дать отпор культистам.

ВЫ НЕ ВСТРЕТИТЕ в Far Cry 5 два одинаковых аванпоста. Эдемщики переоборудовали в форты обычные здания: забегаловки, склады, бензоколонки. Не в пример предыдущим частям, здесь у каждого вражеского укрепления уникальная планировка и вид. Награды в виде квестов и ценных карт местности тоже не повторяются

Новая локация отмечена – можно топать в ту сторону. Но на полпути дорогу перегораживает блокпост эдемщиков – они вот-вот казнят новую партию «еретиков». После короткой перестрелки один выживший в благодарность рассказывает об устроенной неподалёку нычке. Второй передаёт сплетню ещё об одном персонаже, третий делится местными новостями и информацией...

Понимаете, о чём речь? Это **S.T.A.L.K.E.R.**, это **The Elder Scrolls** или последние **Fallout**, но никак не привычная Far Cry. Раньше в серии весь контент преподносился на блюдечке: он был создан для вас, и только для вас, – без игрока окружающий мир не имел цели и не существовал вовсе.

Far Cry 5 выбивается из этого описания. Округ Хоуп спокойно живёт и дышит без вашего вмешательства: чудаковатые NPC вовсю общаются друг с другом и сами генерируют непредсказуемые ситуации. Сеттинг раскрывается через непосредственное взаимодействие с его обитателями – ополченцами, у которых и без вас полно дел. И каждый сторонний квест, хоть бы и сбор коллекционных побрякушек, даётся *кем-то*. Персонажем. Даже если вам всё равно придётся собрать X предметов или убить Y врагов, теперь это подаётся более живым, осмысленным образом. А потому и нет ощущения, что занимаешься бесцельным гриндом.

Есть весомая разница между сеттингом, битком набитым контентом для игрока, и миром, созданным с заботой о его цельности, атмосфере и обитателях. К счастью, мир Far Cry 5 относится ко второй категории.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Полный перевод на русский язык, качество приемлемое. Но лучше играть с английской озвучкой, чтобы услышать колоритную речь персонажей: отечественный дубляж её не передаёт.

БЕЗБОЖЬЕ

Кого-то может расстроить, что пятая часть отбросила привычный для серии конфликт «человек против природы». Флора и фауна не пытаются сожрать вас живьём, как в Far Cry 3 и 4, охота и собирательство почти не нужны для развития персонажа, а крафту отведена незначительная роль.

Кроме того, главный герой молчит всё прохождение – и всё ради того, чтобы впихнуть свободную кастомизацию персонажа в игру, которая прекрасно обошлась бы и без неё. Уверен, что протагонист, способный вставить свои пять копеек по поводу происходящего вокруг хаоса, сделал бы всё только лучше. В конце концов, без искренних реакций Джейсона Броди та же Far Cry 3 была бы совсем другой игрой.

Far Cry 5 променяла рассказ о выживании индивида в экстремальных условиях на размышления о непростых социальных вопросах. Это история о столкновении ценностей и мировоззрений – похожий конфликт уже пыталась реализовать Far Cry 4, но в этот раз его показали правильно. Врата Эдема посягают на главную ценность любого американца – свободу. Они отбирают её силой: непокорные фермеры и городские жители накачиваются «блажью» (местным наркотиком, культисты синтезируют его из дурман-травы) или «случайно» захлёбываются во время крещения. Беспредел оправдывается высшей целью, а личные потребности ценятся меньше, чем нужды большинства.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ИОСИФА повсюду оставляют за собой след из трупов и разрухи. Окружение молча рассказывает историю их деяний, и бесчеловечное насилие, залитое солнечным светом, намертво врезается в память

На фоне идиллии простой жизни, которой когда-то жил округ Хоуп, зверства Врат Эдема не на шутку ужасают. Они *неуютно* правдоподобны. Реалистичны. Ваас Монтенегро со своими пиратами кажется просто капризным ребёнком в сравнении с эдемщиками. И, к счастью, сценарий достаточно хорош, чтобы даже в компании молчаливого протагониста вы принимали всё это близко к сердцу: пролог Far Cry 5 делает всё, чтобы игрок мигом проникся ситуацией и начал сопереживать. Искренний гнев мотивирует убивать культистов не меньше, чем желание «добить ачивку» или «захапать лут».

Чокнутое семейство Сидов (особенно Иосиф и Иаков) отлично впишется в зал славы видеоигровых злодеев. Непростые заблудшие личности, в словах которых, несмотря на фанатичный бред, есть капля истины. У всей четвёрки будет достаточно экранного времени, чтобы раскрыться, и каждому хватит индивидуальности, чтобы не казаться откровенной карикатурой.

Меня покоробила только одна мелочь: когда игра решает, что пришла пора уделить внимание антагонистам, от этого никак не отвертеться. Если один из Сидов решит поговорить с вами по душам, лицом к лицу, он вас достанет, хотите вы того или нет. Даже если герой в этот момент пролетает над каньоном в костюме-крыле или сидит в здании без окон, посланники Врат Эдема заберут его в любом случае. Тут Far Cry 5 слегка перегибает палку. А в остальном, как говорится, – моё уважение.

ТЁМНАЯ ДОЛИНА

В нынешнем политическом климате США игра смотрится, пожалуй, даже более злободневно, чем планировали разработчики. Всего два года назад отгремело восстание в Орегоне: группа вооруженных бунтовщиков целый месяц удерживала национальный парк под своим контролем. Реальный северо-запад страны – это вотчина конспирологов, милитари-фетишистов и упёртых радикалов. Во Вратах Эдема угадывается и печально известный Джонстаун, и секта Восточной Молнии. Увы, то, что проповедует Иосиф, более чем популярно в реальности.

В округе Хоуп политические и социальные противоречия обострены до предела. Почти у каждого персонажа своё мнение касаемо оружейной политики, миграции и экономики США. Единственное, что держит ополченцев вместе, – дух солидарности и земля, на которой жили их предки. Всё это очень быстро передаётся игроку.

ЗНАКОМЬТЕСЬ, мой любимый спутник – пума по кличке Персик. Грациозная, молчаливая и смертельно опасная. Не привередлива в еде (жрёт преимущественно убитых эдемщиков), даёт почесать себя за ушком и урчит как трактор. Культисты от одного её вида пачкают штаны, тут же забывая о любой высшей цели

Неловко признаваться, но в какой-то момент я проникся настроением этого вестерна настолько, что даже начал *отыгрывать роль*, – раньше со мной такого не случалось в принципе, а в Far Cry и подавно. Я передвигался исключительно пешком, чтобы не привлекать внимание эдемщиков (и любоваться природой). Избегал дорог, обходя перекрёстки и магистрали полями-лесами. Вызывал помощь с воздуха только в крайнем случае. Даже снаряжение подбирал исходя из реализма: только такой комплект оружия, с которым можно путешествовать налегке. Композитный лук, двустволка, маленький автоматический пистолет и компактный гранатомёт M79. Всё, что нужно, чтобы вершить правосудие.

НИК РАЙ – простой, но свойский мужик: семьянин, механик, верный собутыльник. Да и пилот он каких поискать. Одно пике – и эдемщики разлетаются в ошмётки!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем.
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: чуть больше сорока часов.

НЕЛЕПАЯ ПЯТЁРКА

Увы, в некоторых аспектах Ubisoft по-прежнему остаётся собой. Выстроив упоительно атмосферный и живой мир, компания ну никак не может отказать себе в самоиронии и пасхалках, то и дело рушащих «четвёртую стену». Нередко этот приём вправду развлекает игрока, но именно в Far Cry 5 подобные вещи похожи на скрип ногтя по стеклу. Зачем собственноручно разрушать эффект погружения, достигнутый таким трудом? Неужели никак нельзя было обойтись без очередной демонстрации чувства юмора?

К тому же Far Cry 5 всё ещё пользуется наркотическими трипами в качестве «безумного аттракциона» – но это уже ни черта не работает. Во-первых, сам по себе сеттинг совсем к этому не располагает. Во-вторых, мы и так наелись психоделики в предыдущих играх. Конечно, не исключено, что эти моменты добавили просто в качестве реверанса традициям серии, но всё равно есть ощущение, что кто-то в студии уверен: лучший способ сделать запоминающийся момент круче – это повторить его ещё раз двадцать.

Если вам кажется, что до сих пор я подозрительно мало говорил о самом игровом процессе, то... Да. Честно говоря, рассказывать почти нечего. Это всё та же Far Cry: знакомая гибкость игровых стилей, хаос, взрывы и куча поводов начать стрельбу из всех стволов. То, что я описывал выше, – *лучшие* части игры. Её индивидуальность. Всё остальное досталось пятой части в наследство от Far Cry 2, 3 и 4 в разных пропорциях. Нюансы есть, но они незначительны.

Если серия не нравилась вам раньше, то в этот раз ситуация вряд ли изменится. Но просто на всякий случай знайте: конкретно Far Cry 5 более чем достойна вашего внимания. Жаль только, что дурная репутация некогда инновационных механик может помешать вам насладиться ею сполна – без цинизма и снисходительности.

■■■

Когда мы гуськом, перебежками, пробирались через топь у реки Хенбейн, моя спутница – темнокожая снайперша Грейс Уокер – задала вопрос, который уколол меня в самое сердце. С горькой иронией в голосе она спросила, что ей делать, когда война с Вратами Эдема кончится. Вернуться к обычной жизни, и всё? Продолжать жить как ни в чём не бывало?

Теперь, когда Far Cry 5 пройдена, я тоже не знаю, что мне делать дальше, куда себя деть, чем заняться...

Это чувство растерянности и сожаления ни с чем не спутать. Так о себе напоминает игра, конца которой ты совсем не хочешь. ■

ПОРАДОВАЛО:
– толковая работа над огрехами серии;
– точечные, но верные изменения в механиках;
– атмосфера современного вестерна;
– удивительно живой мир;
– полноценный кооператив и режим аркады.

ОГОРЧИЛО:
– механики подтянули, но хочется большего;
– долгие загрузки;
– не всегда уместный юмор и самоирония;
– Ubisoft слишком часто цитирует сама себя;
– морально сомнительная концовка.

ВЕРДИКТ
Есть ещё порох в пороховницах Ubisoft! Благодаря отличной работе с сеттингом, открытым миром и сценарием Far Cry 5 заслуживает титула одной из лучших частей серии. Это не революционный, но во всех смыслах достойный шутер, который затягивает на десятки часов.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ПОЧЕМУ ИМЕННО МОНТАНА?

ЧЕМ ДИКИЙ ШТАТ ПРИВЛЁК РАЗРАБОТЧИКОВ UBISOFT

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Компании **Ubisoft** стоит отдать должное: чуть ли не каждый их проект воссоздаёт яркие исторические места, национальные культуры или даже целые эпохи. Причём с такой дотошностью и прилежанием, что изучать эти миры ничуть не менее интересно, чем собственно играть.

Локации **Assassin's Creed**, **Ghost Recon: Wildlands** с её Боливией и картелем, Гималаи из **Far Cry 4** или заснеженный Нью-Йорк из **The Division** – все они запоминались тысячами мелочей, и за одно прохождение даже десятую долю их можно не заметить. Far Cry 5 не исключение: она отправляет нас на новую экскурсию – в этот раз по штату Монтана. Разработчики не просто нарисовали картинки по мотивам: они сами поехали на место действия игры, сделали тысячи фотографий, отсканировали знаковые объекты и заодно напитались атмосферой американской глубинки.

ИМЕННО ИЗ-ЗА ФЕРМЕРСТВА за жителями штата закрепился не самый приятный для них ярлык: якобы в Монтане живут лишь недалёкие реднеки

ШТАТ СОКРОВИЩ

В реальном мире Монтана – воплощение чуть ли не всех стереотипов про США. Здесь и сельская местность с ковбоями, и разъезжающие туда-сюда пикапы, и монструозные грузовые фуры, и маленькие тихие города, и музыка кантри, повсюду гремящая из приёмников. Потрясающей красоты природа и животный мир здесь тоже в наличии: зелёные поля, огромные горы, глубокие водоёмы и хвойные леса, где можно встретить и лося, и медведя. Неудивительно, что выбор разработчиков пал именно на это место: в Монтане есть всё, что нужно для приключения, а характерные для серии герои-психопаты отлично вписываются в стереотипы о местных жителях.

С одной стороны, все они сильные-волевые-суровые, с другой – есть в них какая-то занятная чудаковатость, харизма, если хотите. Да и фирменный стиль в одежде узнаётся мгновенно: почти на каждом местном жителе бейсболка или шляпа от солнца, жилетка и неизменная рубашка в клеточку. В общем, если искать место, чтобы устроить фарс и вдоволь поиронизировать над культурой Штатов, то «захолустная» Монтана – пожалуй, лучший выбор.

История у штата тоже богатая – и со своим национальным колоритом. До прибытия колонизаторов из Старого Света территорию Монтаны считали своим домом многочисленные племена индейцев, а «новых» американцев эти земли почти не интересовали. Разве что

ОБСТАНОВКА в барах и домах, одежда персонажей и здешний колорит воссозданы блестяще. Да, несколько гипертрофированно, но зато ни с одной другой страной здешние «Штаты» не перепутаешь

НЕСМОТРЯ на мнимую «отсталость» индейцев, 26 июня 1876 года они доказали, что за родные земли готовы на многое: легендарная битва при Литтл-Бигхорн закончилась для США тотальным поражением. В ней было уничтожено пять рот американской армии во главе с прославленным Джорджем Кастером

ПРИРОДА МОНТАНЫ – настоящий вызов для художника

изредка наведывались миссионеры, а в 1804–1806 годах – знаменитая экспедиция Льюиса и Кларка, благодаря которой новоиспечённое государство узнало много нового о своих территориях.

Но всё изменилось, когда в XIX веке в Монтане обнаружились огромные залежи золота. Туда тут же хлынули охотники за сокровищами, разбойники, шахтёры и переселенцы, а чуть позже начали строиться железные дороги и военные форты, что неизбежно привело к конфликту и кровопролитным сражениям с коренным населением. Так что вскоре местные индейцы были истреблены или согнаны в резервации. Хотя и не без сопротивления: печально известная «последняя битва Кастера» состоялась именно на территории будущего штата Монтана.

Еще одна визитная карточка штата – сельское хозяйство. На почти не тронутых цивилизацией землях отлично прижились пшеница, сахарная свекла, картофель и бобовые. Крупного рогатого скота в Монтане и вовсе чуть ли не в три раза больше, чем людей: ещё в XIX веке американцы начали перегонять сюда коров прямиком из Техаса.

К нашему времени животноводство стало неотъемлемой частью культуры штата. Есть даже несколько видов спорта, посвящённых домашнему скоту: от знаменитого родео до состязаний по связыванию козлов на скорость. Хотя спорт в этих местах – вообще понятие специфическое: чего стоят только соревнования дровосеков, где вместо ножей метают топоры!

Однако это вовсе не означает, что в Монтане живут лишь горняки, ковбои да фермеры. В крупнейшем городе штата, Бозмене, есть и компании, занимающиеся IT и биотехнологиями, и даже одна из фабрик гитар Gibson. К тому же в штате всё сильнее развивается туризм.

СОЮЗНИКИ и движение сопротивления – значимая часть игры. Так что общаться с американцами и вникать в их культуру приходится часто

Горнодобывающая промышленность постепенно приходит в упадок, а сельское хозяйство сильно зависит от капризов природы (засухи и пылевые бури не раз отнимали у фермеров урожай), зато толпы туристов ежегодно пополняют бюджет штата. В Монтану едут полюбоваться восхитительными пейзажами, посетить несколько парков (Йеллоустонский и Глейшер) и, конечно, порыбачить.

СТРАНА БОЛЬШОГО НЕБА

Монтана – не только «штат сокровищ». У неё есть ещё одно, даже более романтичное, название: «страна большого неба». «Виновны» в этом, как можно догадаться, голубые (а ночью полные звёзд) небеса, не затянутые дымом заводов и не закрытые высотными домами.

Все города в штате относительно невелики. Зато в чём недостатка нет, так это в лесах, озёрах и, конечно, в горах, самая величественная из которых достигает высоты почти в четыре километра над уровнем моря, – не зря штат получил своё имя от испанского слова *montaña*, что переводится как «гора». В сочетании с реками, хвойными лесами и дикой живностью всё это по-настоящему впечатляет. Особенно если учесть, что немалую часть Монтаны занимают не только Скалистые горы, но и Великие равнины, где пасутся редчайшие американские бизоны.

Но концентрировались разработчики не только на пейзажах: не забыли и про охоту с рыбалкой, которые составляют немалую часть культуры Монтаны. В штате водятся олени, волки, медведи, утки, индюки, росомахи, скунсы – всех не перечислишь. И в игре они тоже есть, чтобы в лучших традициях серии портить кровь главному герою: помните орлов и медоедов из четвёртой части? Теперь их место заняли проклятые индюшки!

В ПОСЛЕДНИХ ЧАСТЯХ Far Cry охота была важной составляющей. Эта знаковая черта серии сохранена и здесь

ХОДЯЧИЙ СТЕРЕОТИП

Ещё одна деталь, которую удалось передать разработчикам, – узнаваемый (пусть и несколько шаржевый) образ местного жителя. Сюжет последних частей Far Cry неизменно вертелся вокруг странных, но колоритных личностей, и в этом плане Монтана – опять-таки настоящая находка.

Нет, жители реального штата, само собой, вовсе не сиволапые деревенщины – на самом деле это современный и достаточно прогрессивный народ. Даже в какой-нибудь хибаре посреди леса вполне могут

ЕСЛИ МАШИНЫ, то только пикапы или рычащие рыдваны. А вместо гранат – динамитные шашки: свой американский дух игра демонстрирует с гордостью!

обнаружиться высокоскоростной интернет и прочие блага цивилизации. Но всё это не отменяет того, что Монтана вбирает в себя популярные стереотипы об Америке – как приятные, так и не очень.

Многие здешние жители и вправду фермеры, редкие городишки тихи и пустынны, по улицам разъезжают маслкары и пикапы, в кузове которых в половине случаев сидит собака – верный друг и помощник по хозяйству. Хватает здесь и тракторов, и крупных грузовиков, легальное оружие вправду есть чуть ли не в каждой семье, а местные жители – люди в основном прямые, крепкие и малость суровые: непокорённая окружающая природа обязывает всё время быть начеку.

Что, правда, не мешает им оставаться добрыми и даже доверчивыми. Например, машины здесь порой просто не закрывают: людей мало, все друг друга знают, а семья и сообщество ценятся как нигде, так что красть вокруг толком и некому. А ещё в Монтане очень заметна культура коренного населения: в штате есть несколько крупных резерваций, а сами индейцы регулярно устраивают красочные фестивали и празднования.

В Far Cry 5 общению с жителями округа Хоуп уделено немало внимания: во-первых, именно от них, а не карабкаясь по вышкам, теперь мы получаем всю информацию для карты. А ещё здесь снова появился старый добрый Хёрк, знакомый по предыдущим частям. Пожалуй, в Монтане «глупый, но воинственный» американец чувствует себя как дома.

■■■

Впрочем, ясно, что без перегибов таки не обошлось. Ведь Far Cry, как правило, всегда больше о пушках, выживании и психах, поэтому что герои, что злодеи здесь – товарищи чрезмерно харизматичные и нередко гиперболизированные. Из-за этого даже случился небольшой скандал: некоторые жители США так возмутились центральной темой игры (религиозной сектой, по-своему интерпретирующей американские ценности), что требовали изменить место действия пятой части.

Но так ведь даже интереснее, верно? Тем более что и в настоящих США проблемы религии, расизма и ношения оружия сейчас актуальны как никогда. Сценаристы Far Cry явно не боятся говорить на скользкие темы. ■

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

ИГРОКИ ОЧЕНЬ ЦЕНЯТ эффект погружения и готовы на многое пойти, чтобы его усилить. В ход идут большие экраны, увеличивающие поле зрения (вроде **UltraWide-монитора от LG**), хороший звук, всевозможные предметы антуража, ролевой отыгрыш, даже тематический косплей! Но игры не всегда создают только весёлые и позитивные ситуации, поэтому с погружением не стоит... перебарщивать.

Y
X
A
RSB

НАПАРНИКИ В FAR CRY 5

СНАЙПЕР, ПОДРЫВНИК... МЕДВЕДЬ?

ИГРОМАНИЯ.РУ

Одно из главных нововведений Far Cry 5 – это система специалистов. Нельзя освобождать округ Хоуп от эдемщиков в одиночку: даже самому суровому суперсолдату время от времени требуется помощь. И он её найдет: верные союзники-ополченцы вытащат героя из любой, даже самой сложной заварушки.

В Монтане можно собрать целых девять колоритных товарищей с уникальными способностями. А вот взять с собой на задание – максимум двоих! Поэтому к подбору компаньонов отнеситесь внимательно: незаменимый в лобовой атаке товарищ наверняка завалит стелс-миссию, а от орлиной зоркости снайперши будет мало проку в узких коридорах.

О том, чем хорош каждый из компаньонов и в каких ситуациях лучше всего применять их навыки, и пойдёт речь в этой статье.

ПОСТОЯННАЯ БДИТЕЛЬНОСТЬ С LG ULTRAWIDE

Как бы ни помогали напарники, решающая роль в любом сражении отведена помощнику шерифа. А значит, и следить за ситуацией, постоянно отправляя компаньонов в самые выгодные точки, придётся именно вам. В Far Cry 5 нельзя расслабляться ни на секунду: даже в обманчиво тихом лесу за любым кустом может оказаться парочка культистов или стая диких волков. Да и приятные сюрпризы вроде дружелюбных NPC и схронов с ресурсами тоже надо вовремя заметить – вся игра завязана на чуткое исследование мира. Чтобы не пропустить ни одной важной мелочи, понадобятся высокая концентрация и подходящий монитор.

Формат 21:9 расширит боковое зрение и не даст противникам подобраться с фланга, а заодно серьёзно поможет на охоте: чтобы высмотреть поблизости скрытных оленей или куропаток, не придётся вертеть головой по сторонам. К тому же, когда всё пространство перед глазами занимают реалистичные виды округа Хоуп, в атмосферу дикой Монтаны погружаешься мгновенно. А уж панорамные лесные пейзажи так и просятся на обои рабочего стола…

БУМЕР – ХОРОШИЙ МАЛЬЧИК

ДВОРНЯГА, чьих хозяев убили культисты, станет вашим первым спутником – если вы, конечно, послушаетесь совета игры и после обучения отправитесь в долину Холланд. Неважно, что Бумер совсем не голубых кровей, он полезнейший товарищ! Вынюхивает эдемщиков за версту, автоматически отмечает их на карте. Причём даже сквозь стены: если Бумер в отряде, не понадобятся ни травяные «усилители чувств», ни даже бинокль.

Разумеется, хвостатого разведчика можно и в бой отправить. Простого пехотинца без шлема и защиты он загрызёт за пару секунд, да ещё и пушку с мёртвого врага в зубах притащит! А вот с тяжелой пехотой – пулемётчиками и огнемётчиками – не справится: слишком уж крепка их броня. Таких противников Бумер может только отвлечь, вцепившись им в руку.

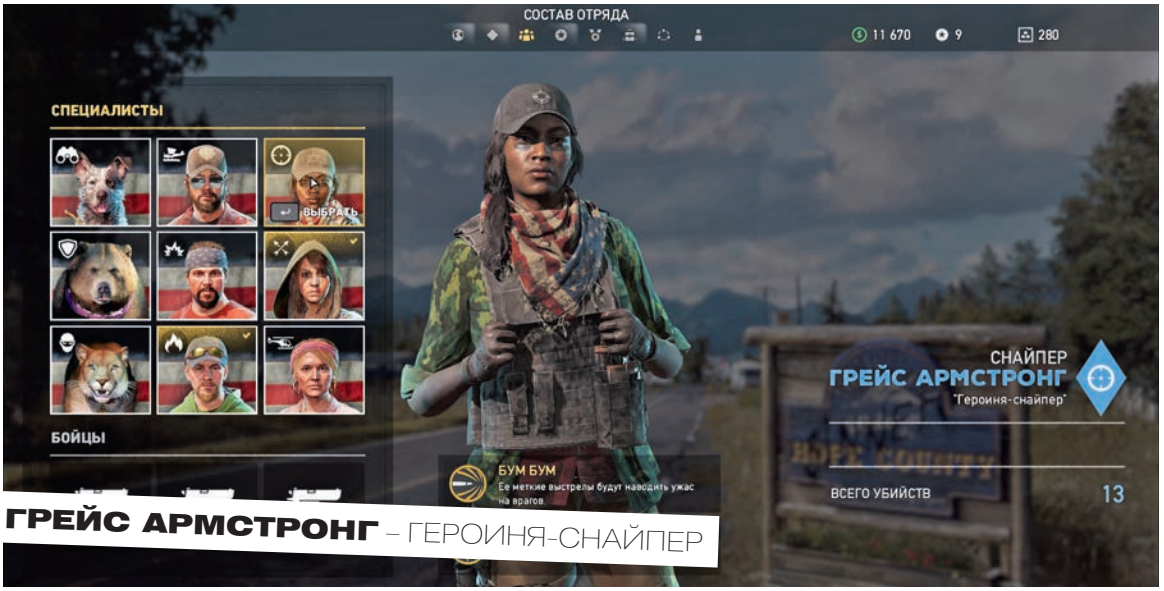
ПСА ЛУЧШЕ ВСЕГО БРАТЬ с собой в места, где вы ещё не были: в неизведанном регионе он станет вашими глазами и ушами и не позволит нарваться на засаду. Он отлично подходит для скрытных операций – например, для разведки аванпостов перед их захватом. Ну и для охоты, конечно! Собачий нюх отмечает не только врагов, но и всех животных неподалёку.

НИК РАЙ – ВЛАДЫКА НЕБЕС

НИК и его жёлтый самолёт «Кармина» – незаменимое подспорье почти в любой ситуации. Пока битва идёт под открытым небом, от бомбардировок и пулемётов Рая никто не скроется.

Дорогу перегораживает блокпост? Одна сброшенная бомба хорошенько проредит оборону и даст пространство для манёвра. На хвосте сидит назойливая вертушка? Пара пулемётных заходов – и от неё ничего не останется. Ник прекрасно справляется как с живыми силами противника, так и с техникой. Есть только одно «но»: на всё это нужно время. Ник Рай физически не может выполнить ваши приказы моментально – сначала нужно вывести самолёт на траекторию, зайти на цель, выйти из пике… Словом, моменты для бомбардировки стоит выбирать заранее.

ВДОБАВОК «КАРМИНА» – совсем не боевая машина: Ник обвесил пушками обычный «кукурузник» с водными лыжами, и прочность среди сильных сторон его стальной птички не значится. Если на хвост пилоту сядет вражеская авиация или культисты откроют огонь из ПВО, в воздухе он долго не продержится, а без «Кармины» Ник уже не так полезен. Следите за обстановкой и вовремя прикрывайте его с земли – тогда и Ник будет эффективно вас защищать.

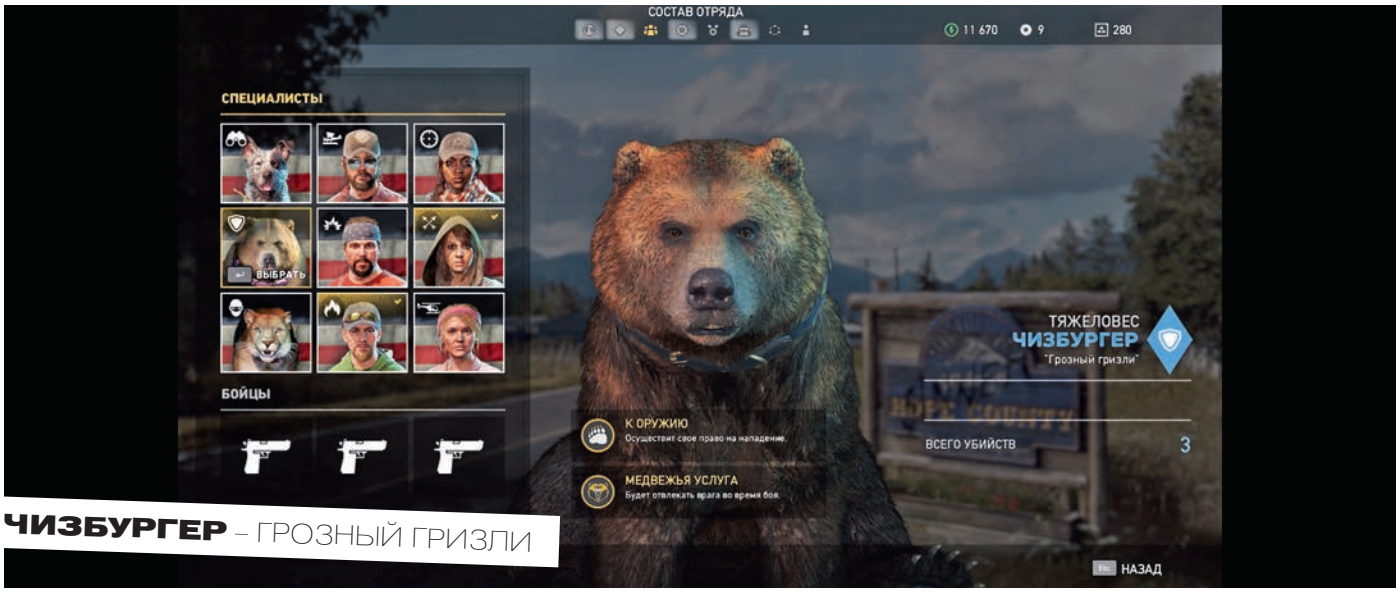


ГРЕЙС АРМСТРОНГ – ГЕРОИНЯ-СНАЙПЕР

НЕ СМОТРИТЕ на угрюмое лицо, боевой раскрас и сальные волосы. Грейс – настоящая душка: ветеран войны, патриот, олимпийская чемпионка по стрельбе и гордость округа Хоуп.

Да, на фоне миляги пса или пилота бомбардировщика простая женщина с винтовкой выглядит уже не так интересно. Но Грейс и не развлекать вас пришла, её больше заботит боевая эффективность. Мисс Армстронг – великолепный боец поддержки, который приносит максимум пользы даже без контроля с вашей стороны. При захвате аванпостов и операциях в поле она сама найдёт выгодную точку для стрельбы и будет прикрывать огнём с первых мгновений схватки.

ГРЕЙС принципиально не промахивается. Вообще. Если взяла кого-то в прицел, от неё уже не сбежать – это делает снайпершу идеальной компаньонкой в наземных битвах на средней и дальней дистанциях. И надёжной страховкой на случай, если скрытный штурм аванпоста обернётся перестрелкой. Только вот скорострельностью её винтовка не блещет, так что не заставляйте Грейс воевать в тесных пространствах.

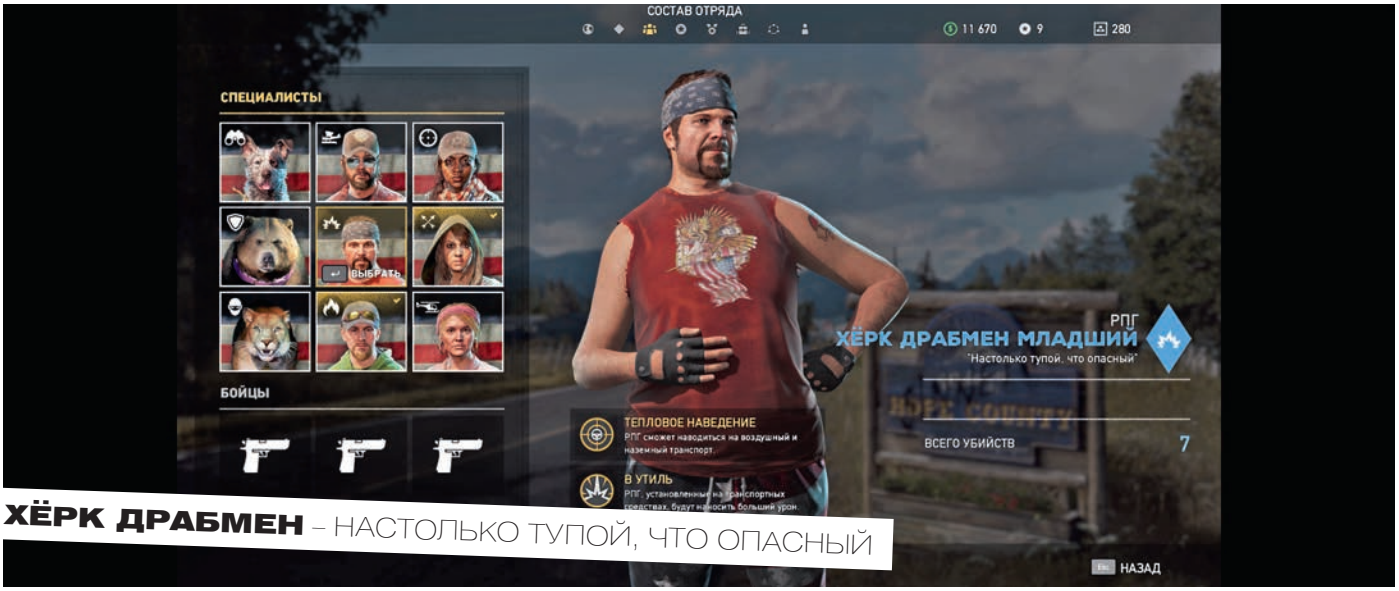


ЧИЗБУРГЕР – ГРОЗНЫЙ ГРИЗЛИ

НЕ ВЛЮБИТЬСЯ в этого мишку с первого взгляда невозможно! И не смейте говорить, что у него дурацкое имя! Кто ж виноват, что Чизбургера в детстве подсадили на фастфуд?

Когда медведь рядом с вами, он не просто гризли, а самый настоящий мохнатый танк: толстая шкура позволяет ему вынести куда больше урона, чем другие спутники. Лучше всего брать его на громкие диверсии – как ни крути, здоровенный гризли сильно выделяется из толпы.

НО ЭТО МОЖНО ОБЕРНУТЬ себе на пользу! Пока кучка культистов в панике отмахивается от Чизбургера, вам легче будет разделаться с зазевавшимися противниками – если, конечно, мишутка сам всех не перебьёт. Лапа у него тяжёлая: даже бронированная пехота падает после пары ударов. С другой стороны, Чизбургер неповоротлив и совершенно не умеет действовать незаметно. Лучше всего он проявляет себя именно в открытой перестрелке: если предпочитаете «громкий» подход к делу, то Чизбургер – тот, кто вам нужен.



ХЁРК ДРАБМЕН – НАСТОЛЬКО ТУПОЙ, ЧТО ОПАСНЫЙ

СТАРИНА ХЁРК не меняется. Остров Рук, Кират, округ Хоуп… Локации разные, а он всё тот же – убийственно тупой и смертоносный.

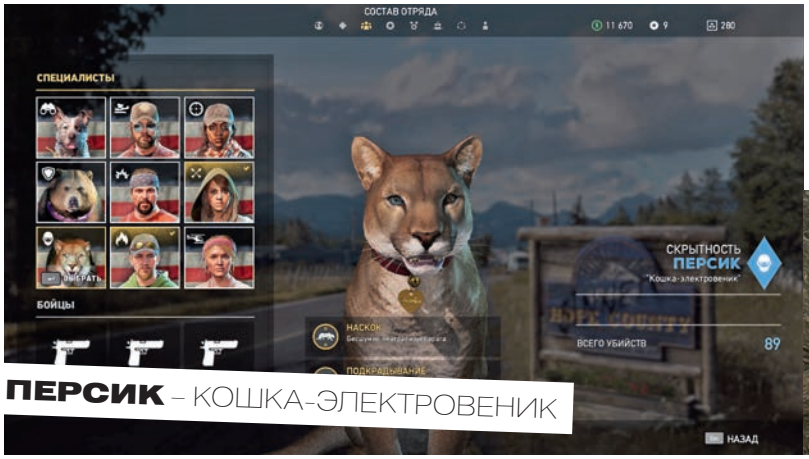
Для счастья Хёрку нужно мало: выпивка, веселье и взрывы. Первое у него всегда с собой, а для второго и третьего у него есть вы и многозарядный реактивный гранатомёт. Больше ничего и не надо: ракеты с тепловым наведением сами находят технику, а эдемщики от короткой череды выстрелов (да, это Хёрк тоже умеет) превращаются в кровавое конфетти.

ПЕРВЕНСТВО ПО УБОЙНОЙ МОЩИ Хёрк делит с Ником Раем, но есть нюанс: взрывоопасный дурень носит с собой только ракетницу и палит во всё, что движется. Если вам не повезёт попасть под взрывную волну, так и коньки отбросить недолго, поэтому на миссиях с Хёрком старайтесь держаться подальше от противника. Если нужно много взрывов за малый промежуток времени, Драбмен это легко организует. А вот скрытность и хирургическая точность – это уже не про него.

ДЖЕСС БЛЭК – ОПЫТНАЯ ОХОТНИЦА

ДЖЕССИ – племяшка Датча, того самого затворника, с которым мы знакомимся в самом начале игры. Старик, конечно, просит приглядывать за девушкой и не давать её в обиду, но не волнуйтесь, она и сама прекрасно за себя постоит.

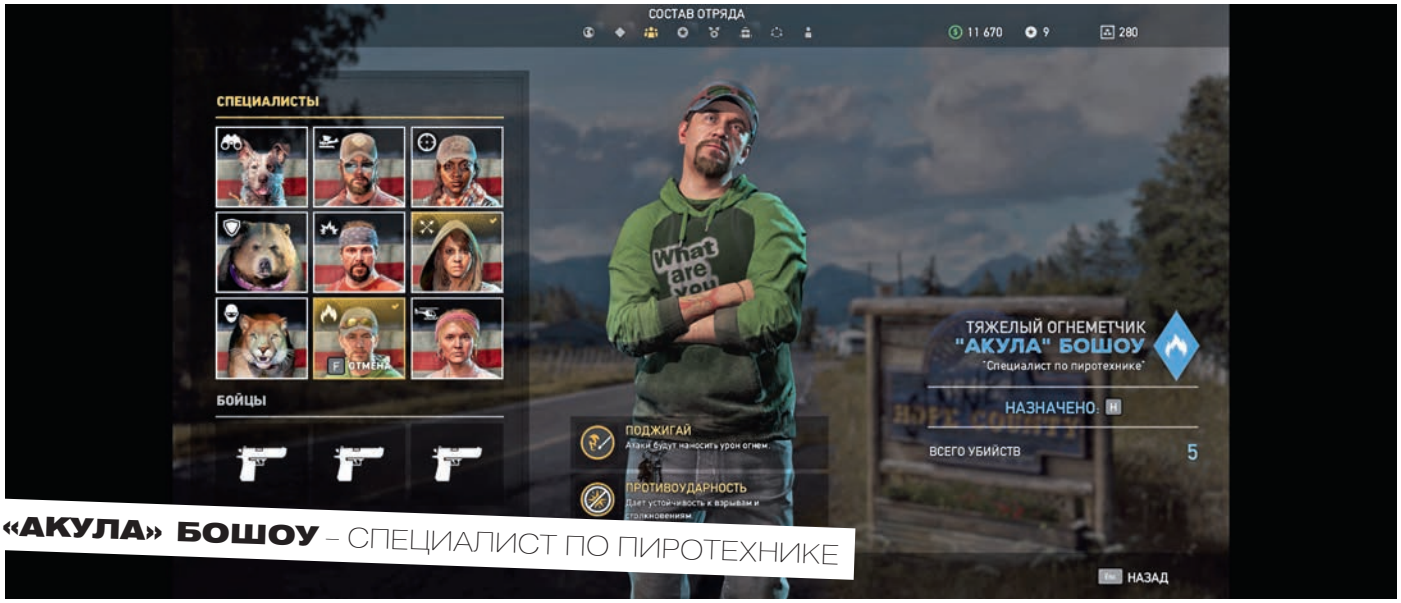
ДЖЕСС БЛЭК – превосходная спутница для тех, кто предпочитает скрытный подход. Охотница вообще не носит с собой огнестрел, только композитный лук и колчан разномастных стрел. Уничтожать культистов толпами, как Хёрк, Ник Рай или Грейс, она, конечно, не может, а вот бесшумно снимать часовых и снайперов – запросто. Даже дикие животные принимают Джесс за свою и обходят стороной, поэтому её можно брать с собой и на охоту, и на штурм аванпоста – нужно только подкрасться со стороны леса.



ПЕРСИК – КОШКА-ЭЛЕКТРОВЕНИК

ЕСЛИ ВЫ НИКОГДА раньше не слышали крик диких кошек, Персик поначалу может нагнать страху. Но на самом деле эта пума – большая лапочка и лучший скрытный напарник в игре! У Персик нет тонкого собачьего обоняния и медвежьей силы, но зато есть кошачья скорость и ловкость. Она – единственная из компаньонов-животных, кто может работать с абсолютной скрытностью. Если вы прикажете ей атаковать врага, то дикая кошка не рванёт к нему по прямой, привлекая внимание врагов, как сделал бы гризли, а сама найдёт незаметный путь через высокую траву.

ВДОБАВОК ПЕРСИК убивает бесшумно, и жертва не успеет поднять тревогу или закричать, а вот в присутствии Бумера или Чизбургера такое случается регулярно. Даже если не любите стелс, прихватите её с собой на пару миссий хотя бы для того, чтобы послушать, как о ней отзываются NPC. Спектр их эмоций, скажем так, весьма широк.

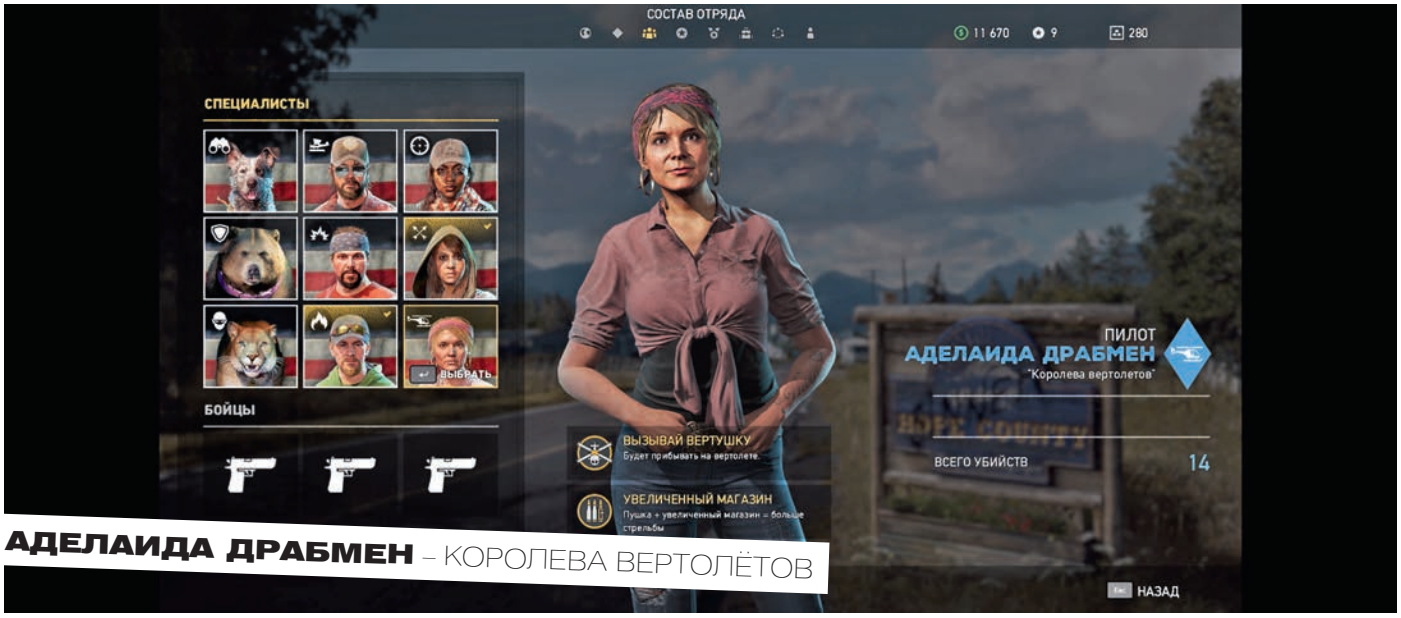


«АКУЛА» БОШОУ – СПЕЦИАЛИСТ ПО ПИРОТЕХНИКЕ

«СПЕЦИАЛИСТ» – это громко сказано: на самом деле Бошоу просто психопат и пироман с нездоровым чувством юмора. Но сжигать и разрушать он умеет ничуть не хуже своего кузена Хёрка (видимо, это у них семейное).

Если держать Акулу в отряде, он начнёт снабжать героя огненными боеприпасами и ваши пули время от времени будут поджигать врагов. Само по себе это наносит не слишком много урона, но заставляет противника отвлечься, а значит, выигрывает вам время на манёвры. Чтобы навык Акулы возымел максимальный эффект, берите оружие с большим магазином и скорострельностью. Скажем, пулемёт M60 с зажигательными патронами – это страшная сила!

БОШОУ получает меньше урона от взрывов, но это наименее полезное из его умений. Если собираетесь жечь всё вокруг пулемётными очередями, Акула пригодится, в противном случае лучше взять Хёрка.



АДЕЛАИДА ДРАБМЕН – КОРОЛЕВА ВЕРТОЛЁТОВ

МАМОЧКА ХЁРКА, как и Ник Рай, боец воздушной поддержки. Разница только в том, что Аделаида пилотирует вертолёт, но эта деталь меняет многое. Уникальная вертушка миссис Драбмен, «Тюльпан», очень подвижна и может оперативно работать с наземными целями безо всяких подготовительных манёвров. Бомб на борту, правда, нет, но спаренные пулемёты быстро прореживают пехоту, да и промахивается Аделаида реже Ника: с небольшой высоты целиться куда легче. Увы, это также означает, что и сбить её гораздо проще. «Тюльпан» хрупкий, как и всякий цветок, и под массированным огнём противника рассыпается за считанные минуты.

ЗАЧЕМ ТОГДА ВООБЩЕ с ней возиться, если Ник Рай может делать то же самое, но эффективнее? Ответ прост: Аделаида готова дать свой вертолёт вам взаймы. Достаточно вызвать её, указать место для посадки, и можно самому прыгать в кокпит. Или цепляться к вертолёту крюком-кошкой и командовать отступление – получится совершенно голливудский побег из пекла.

ТРАНСПОРТ В FAR CRY 5

ПОБОЛЬШЕ ПУЛЕМЁТОВ, ПОЖАЛУЙСТА!

ИГРОМАНИЯ.РУ

Округ Хоуп – место живописное и весьма просторное: как бы ни хотелось побродить вдоль пыльных обочин, впитывая атмосферу дикого севера США, иногда всё же приходится сесть за баранку автомобиля. Или штурвал летательного аппарата! Парк транспортных средств в Far Cry 5 получился и аутентичным, и, в лучших традициях серии, слегка сумасшедшим.

ПОЛНЫЙ ДРАЙВ С LG ULTRAWIDE

Хоть в округе Хоуп и не действуют правила дорожного движения, врезаться в дерево или пропустить поворот в любом случае неприятно – особенно если за вами «хвост», или если вы сами кого-то догоняете. На дорогах Монтаны постоянно что-то происходит! Будьте уверены: без происшествий вам не удастся проехать и километра. Создатели Far Cry 5 даже включили в игру шуточный квест, посвящённый ДТП: ради его завершения нужно умудриться сбить нескольких оленей.

Вовремя отслеживать ситуацию на дороге поможет широкоформатный монитор LG UltraWide с соотношением сторон 21:9. А в случае с воздушным транспортом он ещё и расширит горизонт – а это означает больше новых точек на карте и незабываемых впечатлений от видов дикой природы. Добро пожаловать в Монтану!

ПЕДАЛЬ В ПОЛ

НИ ОДИН современный вестерн в антураже сельской Америки не может обойтись без крутых тачек! Far Cry 5 – не исключение. В гаражах округа Хоуп отыщется всё что душе угодно: от старомодных ревущих маслкаров до типичных семейных хэтчбеков, популярных у городских жителей.

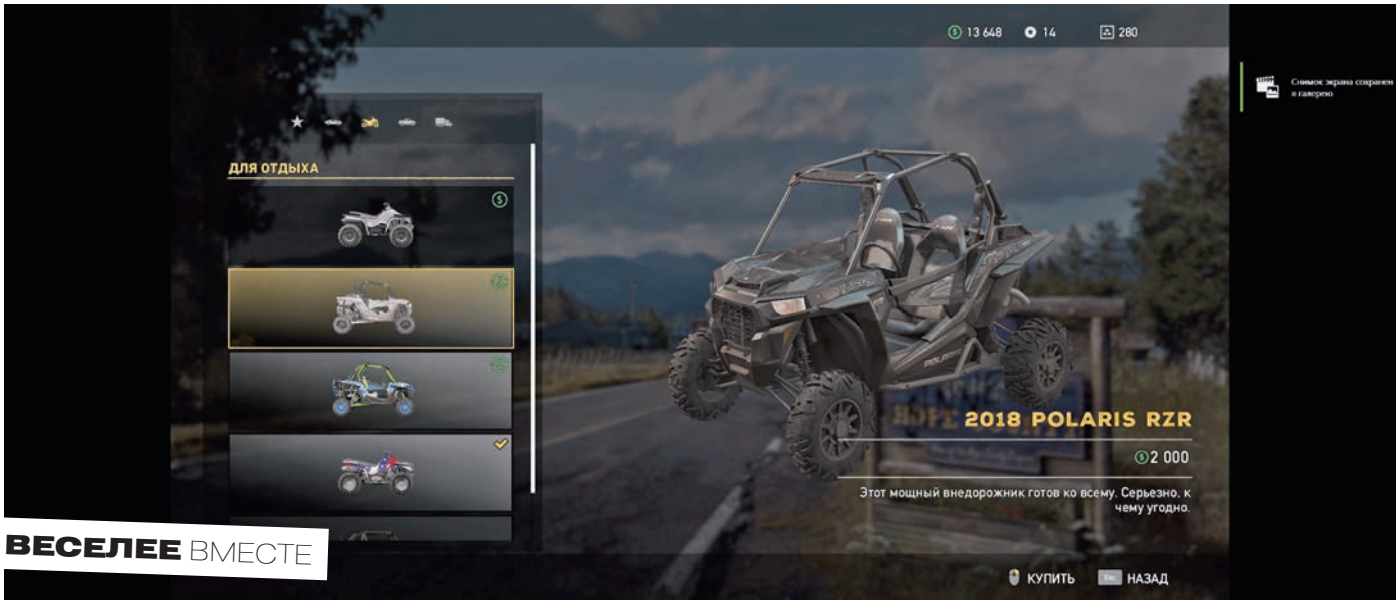
«УЛЬТИМАТИВНОГО» АВТОМОБИЛЯ, делающего прочие абсолютно бесполезными, в игре не найти. По правде говоря, выбор машинки – дело исключительно вашего вкуса. Если играете в одиночку и прочности предпочитаете манёвренность, присмотритесь к традиционным легковушкам, маслкарам и купе. **1969 Kimberlite ZTS** – подходящий кандидат. Крепкий кузов, хороший разгон – всё напоминает о классическом Dodge Charger того же года выпуска.

НАШИМ ЛЮБИМЫМ АВТОМОБИЛЕМ для одиночной игры стал «Бутлегер» – двухместный тарантас с пулемётами на крыше. В нём рёв мотора старого американского автопрома сочетается с прочностью современной сборки. Плюс – огневая мощь: для погонь за конвоями или спонтанных перестрелок за рулём «Бутлегер» подходит прекрасно. Особенно радует анимация управления: помощник шерифа рулит одной рукой! Если вдобавок натянете кожаные перчатки и куртку со скорпионом на спине, бонус к крутости возрастёт в несколько раз. Жаль, что по радио не крутят «Nightcall»...

ЕСЛИ ЖЕ МАНЁВРЕННОСТЬ вам не особо нужна, а понятие здравого смысла незнакомо, приглашаем в кабину «**Вдоводела**». Этот тяжёлый седельный тягач – самая опасная машина в игре, настоящий танк патриотического окраса. Чтобы заполучить его, помогите хозяйке бара Мэри-Мэй Фэйргрейв и угоните отобранный у неё «**Вдоводел**» из гаража Врат Эдема.

ПОВЕРЬТЕ, оно того стоит! Вес в несколько тонн позволяет тягачу таранить всё, что к полу не прибито. Только прицельный огонь сразу нескольких гранатомётчиков или авиаудар могут как-то навредить машине. И, конечно, на «Вдоводеле» тоже есть встроенные пулемёты. Поэтому врубайте саундтрек из «Безумного Макса» – и вперёд, наводить порядок на магистралях округа Хоуп!

ДЛЯ ЭТИХ ЖЕ ЦЕЛЕЙ может пригодиться ещё более дурацкая машина смерти – «**Жнец**». Фермерам округа, видать, сильно не везло с посевами в последние годы, раз они переоборудовали трактор в оружие массового поражения. И плевать, что он медленный, а водителя легко вышибить из кабины метким выстрелом. Просто представьте, что повторяете любимую сценку из «Ну, погоди!», где Волк гнался за Зайцем на комбайне. Это удовольствие ни с чем не сравнить!



ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

ПИКАПЫ, ДЖИПЫ И ФУРГОНЫ лучше всего подойдут для поездок по бездорожью или игры на пару с товарищем. То же относится и к квадроциклам – есть даже двухместные «квадрики», чтобы напарнику не пришлось трястись позади водителя.

ИМЕННО НА ПИКАПАХ чаще всего закреплены крупнокалиберные пушки, так что, если у вас есть стрелок (подойдет и NPC), с одной из таких махин можно навести немало шороху. На скорую руку всегда легко угнать одну из патрульных машин Врат Эдема – фирменных пикапов с эмблемой культа. Загвоздка в том, что пулемётчик в кузове может создать неудобства, если вовремя его не устранить. А хорошая новость – в том, что никто не запрещает вам самому сесть в пулемётное гнездо, как только вы покончите с предыдущим стрелком. Эта хитрость помогает в сюжетных миссиях и при засадах: машины эдемщиков встречаются часто, а живой силы противника всегда много.

ЕСЛИ ЖЕ ХОЧЕТСЯ заиметь собственный пикап, советуем отправиться домой к Хёрку Драбмену и выполнить его сюжетные задания. В награду вы получите «Нэнси» – снабжённый оружием пикап, который папаня Хёрка использовал для своей предвыборной кампании. Политическим целям он уже вряд ли послужит, а вот освободительным – ещё как!

ИЛИ, ЕСЛИ ПОМОЖЕТЕ Мерлу в долине Холланд, можно обзавестись «Жаждой смерти» – аналогичной машиной с чуть более агрессивной раскраской. Как говорится, игрушек много не бывает.

А ВОТ ДЛЯ ПРОГУЛОК по водной глади есть всего две толковые лодки с пушками, и обе можно добыть без квестов. Только калибр выберите по вкусу: 50-й или привычный M60.

ПОНЕСЛОСЬ ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

ЕСЛИ КОЛЁСНЫЙ транспорт ещё можно подбирать исходя из эстетических предпочтений, то «птичек» лучше рассматривать исключительно в практическом ключе.

ВЕРТОЛЁТЫ можно разделить на два типа: пассажирские и двухместные. Если играете в кооперативе, советуем брать пассажирские с оружием на борту – тогда и пилот будет поливать всех огнём, и напарник сможет вести стрельбу из кузова (желательно чем-то взрывоопасным: например, из гранатомёта M79 или взрывными стрелами). Наш выбор – оборудованные пулемётами модели Scarab и Foxfly. Их даже открывать посредством квестов не придётся, достаточно накопить денег и купить технику на одной из вертолётных площадок.

ДВУХМЕСТНЫЕ ВЕРТУШКИ, напротив, лучше подходят для игры в одиночку. Они подвижнее, чем их более грузные собратья, но платят за это меньшей огневой мощью. Уникальный вертолёт Аделаиды Драбмен, «Тюльпан», послужит хорошим стартом – на борту есть спаренные пулемёты, и его можно открыть почти сразу после начала игры. Бесплатно.

ВЕРТОЛЁТ – лучший в игре аппарат для воздухоплавания и верный компаньон в любом бою. Вертушки отлично управляются, подходят для любых ситуаций и способны маневрировать на сравнительно небольшой высоте. А это значит, что врагов на земле будет хорошо видно – не промахнёшься. На вертолётных площадках округа Хоуп хватает «гражданских» вертолётов, раскрашенных во все цвета радуги, но на них даже не смотрите. Зачем брать вертушку без оружия, когда можно взять аналог «Хьюи» прямиком из Вьетнама? Культистов никогда не бывает мало, а бои в формате «воздух-земля» послужат передышкой от наземных перестрелок.

КРЫЛАТЫЙ БАРОН

С САМОЛЁТАМИ ситуация обстоит иначе: выбираем между кукурузниками с водными лыжами и полноценными, хоть и пожилыми бомбардировщиками. И на самом деле выбор очень прост: помогите Нику Раю и получите его самолёт «Кармина», у него есть всё, что нужно, – скорость, ловкость, возможность посадки на воду и полный арсенал пушек, от пулемётов до авиационных бомб.

С ДРУГОЙ СТОРОНЫ, иметь поддержку авиации – это здорово, а вот сидеть в кокпите самому – не всегда. Самолёт нельзя посадить где угодно, как тот же вертолёт, да и работа с наземными целями требует подготовки. Нужно взять подходящий угол, зайти на цель, прицелиться, учесть упреждение бомб... Это целая наука, лучше хотя бы немного овладеть этими лётными навыками. Как мы уже говорили, бороздить небеса на полной скорости после долгих прогулок на своих двоих – великолепная разрядка. Особенно если разделить обязанности с товарищем. Больше хаоса и безумных ситуаций!

ЕСЛИ ЗАХОЧЕТСЯ насладиться полётом вдвоём, можно пересесть за штурвал истребителя типа «**Дикий огонь**». Та же огневая мощь, что и у «Кармины», но большая скорость и место для стрелка с пулемётом. Все тридцать три удовольствия!

РАЗВЛЕЧЕНИЯ В FAR CRY 5

ЭКСТРИМ, РЫБАЛКА И АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ

ИГРОМАНИЯ.РУ

Место действия **Far Cry 5**, округ Хоуп штата Монтана, что в США, не блещет экзотичностью, характерной для предыдущих игр серии. Тихий край фермеров и лесорубов – прямая противоположность непролазным дебрям острова Рук и заснеженным пикам Кирата. Но назвать его скучным местом у нас язык не повернётся!

«Обычность» окружающего мира Far Cry 5 компенсирует его невероятной динамикой. Помощник шерифа постоянно влипает в непредсказуемые ситуации, встречает новых людей и импровизирует, иначе выжить в безумной войне с сектантами просто невозможно. Но что делать, если после очередной сюжетной битвы нервы на пределе, а рука уже устала набивать хэдшоты? Конечно же, отвлечься и расслабиться! Вариантов масса, и о том, как можно отдохнуть на просторах Монтаны, мы и расскажем в этом гайде.

МАКСИМАЛЬНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ С LG ULTRAWIDE

Живая атмосфера безумного приключения – визитная карточка всей серии Far Cry. Пятая часть не стала исключением: пусть Монтана и не самый экзотичный сеттинг за всю историю франшизы, разработчики отлично поработали над детализацией окружения. Каждая встреченная мелочь – от поваленного дерева на лесной опушке до семейных безделушек на полках в заброшенном доме – погружает игрока в виртуальный округ Хоуп и заставляет поверить в происходящее на экране.

Как можно глубже окунуться в атмосферу Far Cry 5 поможет монитор с соотношением сторон 21:9. Когда широкоформатные пейзажи Монтаны занимают всё поле зрения, реальный мир отходит на второй план, а любой игровой экстрим вызывает настоящий всплеск адреналина. Наслаждайтесь отдыхом в округе Хоуп с LG UltraWide!

ДИКИЙ-ДИКИЙ ЗАПАД

ПРОГУЛКИ по округу Хоуп не ограничены сюжетными рамками или пресловутыми вышками, а за горизонтом всегда ждет хоть маленькая, но тайна: разработчики избавились даже от мини-карты в углу экрана. Шагайте куда глаза глядят! И не стоит волноваться, что сюжет не идёт вперёд, пока вы развлекаетесь: почти каждая опциональная активность повышает уровень сопротивления и приближает вас к финалу.

КАК БЫ АБСУРДНО это ни звучало, в Far Cry 5 прогулки, особенно пешие, – это развлечение само по себе. Выберите направление, запаситесь патронами, прихватите напарника по вкусу, и вперёд. Только успевай вертеть головой, чтобы не пропустить ничего интересного: натуралистичные лесные пейзажи так и просятся на скриншоты, а из-за любого куста может неожиданно показаться враг, ополченец со свежим заданием или разозлённый медведь.

А ОТДЕЛЬНАЯ ПРИЯТНАЯ МЕЛОЧЬ – это аркадные испытания. Почти на каждом аванпосте (а иногда и в обычных домах поселенцев) можно встретить игровой автомат или плакат, предлагающий пройти коротенькое задание в совершенно иных декорациях. От обычного аркадного режима Far Cry 5 они отличаются тем, что карты, которые вы находите сами, уникальны: их нельзя просто взять и сразу запустить из меню. На прогресс основного сюжета они не влияют, но дают награды вроде денег и очков опыта. А ещё всегда интересно посмотреть, что за странный сеттинг скрывает очередной плакат: аркадный режим хорош именно разнообразием условий и локаций.

«СЛЕПАЯ» РАЗВЕДКА незнакомых локаций способна принести куда больше, чем кажется на первый взгляд. В отдалённых лачугах и у брошенных костров вы найдёте карты, указывающие путь к схронам с припасами выживальщиков, или заметки о примечательных местах: ареалы обитания животных, точки для бейсджампинга и спрятанные коллекционные предметы. Наткнуться можно даже на целые сюжетные ветки – причём задолго до того, как вы встретите основного персонажа-квестодателя.

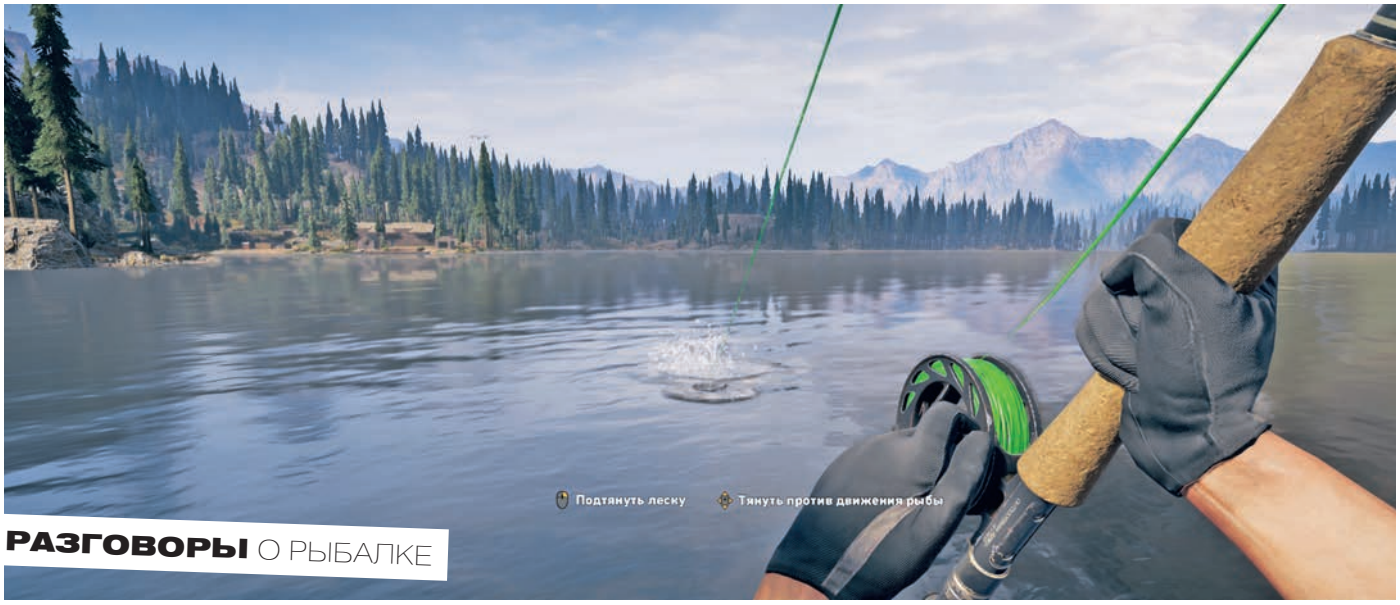
ВЕСЬ ПОРОХ МИРА

ОХОТА ЗА ЗАПИСКАМИ и пасхальными яйцами не для вас? Никаких проблем: война ополченцев и эдемщиков идёт без остановки, и даже если вы не ищете драки, она найдёт вас сама. По дорогам Монтаны курсируют конвои Врат Эдема: бензовозы, которые так и хочется взорвать, и вооруженные колонны (как наземные, так и водные и даже воздушные). Уничтожение колонн поощряют очками сопротивления, а ещё такие внезапные перестрелки создают хаотичные и дико забавные ситуации: ИИ персонажей в открытом мире часто чудит – в хорошем смысле.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНО бродить вдоль дорог, чтобы найти на свою голову приключений. Силосные башни, алтари и склады культистов регулярно попадаются в отдалении от оживлённых мест, и сами они себя не разрушат. Да и аванпосты, знакомые по предыдущим частям франшизы, никуда не делись, но стали заметно полезнее. На каждой освобождённой точке появляются новые персонажи, побочные ветки сюжета и карты местности.

КОНСПИРОЛОГ с огнемётом наперевес жаждет сорвать правительственный заговор. Чокнутый кинорежиссёр в устье реки Хенбейн пытается снять фантастическое би-муви. Старорежимный ковбой в горах Уайттейл выживает по заветам апачей, добывая перья для стрел прямо из орлиных гнёзд на вершинах гор. Борьба с инопланетянами, фестиваль жареных бычьих яиц, ради которых придётся оттаскивать бедных быков от коров... Поверьте, в «обычном» округе Хоуп фирменного безумия серии хватает с лихвой. И даже задания в духе «подай-принеси» обыграли по-человечески: например, ретромузыка с виниловых пластинок, которые вы приносите на местную радиостанцию, позже действительно играет в машинах.

ВСЁ, ЧТО МЫ ОПИСАЛИ ВЫШЕ, может произойти с вами совершенно случайно – тут вы сами правите сюжетом своих приключений. Но что насчёт побочных занятий, которые предлагает игра?



РАЗГОВОРЫ О РЫБАЛКЕ

ДЛЯ НАЧАЛА – охота и рыбалка, плоть и кровь штата Монтана. Места обитания зверей и нереста рыб проще всего найти в журналах, что валяются на аванпостах и в схронах, или на дорожных знаках: нужно лишь остановиться, посмотреть на них лишнюю секунду, и локация тотчас отметится на карте. После этого останется только запастись снаряжением (оружием или удочкой, для которой в инвентаре отвели отдельный слот), и можно отправляться покорять дикую природу.

ОБА ЗАНЯТИЯ целиком и полностью опциональны. Больше не нужно выслеживать редких животных ради прокачки кобуры: звериные шкуры и рыбу можно только продавать в магазинах. Но хорошая новость в том, что достижения в области охоты и рыбалки награждаются ценными очками навыков. Если от ружья уже затекли руки, можно сменить темп игры и отвлечься от экшена на мирные прогулки по лесу или посиделки у водной глади.

ВДОБАВОК продажа трофеев, особенно редких, приносит уйму денег, а наличность лишней не бывает: хорошее оружие стоит дорого. Если не хватает на новенький дробовик, посидите с удочкой, отдохните – и финансовые сложности как рукой снимет. Только что добытые шкуры и улов тут же можно продать либо ближайшему рыбаку, либо странствующему охотнику, которые исполняют роль торговцев в открытом мире. Беспокоиться о переполнении инвентаря не придётся.

ЛЕГЕНДА О КЛАТЧЕ НИКСОНЕ

ИСТЫМ ЭКСТРЕМАЛАМ Far Cry 5 приготовила более... динамичный досуг. Вертолёты и самолёты – это удел слабаков, если сердце просится ввысь, в горы, почему бы не заняться бейсджампингом?

ВДОБАВОК, пока вы отчаянно пытаетесь не запороть испытание, экскурсовод во всех деталях поведает о тонкостях конкретного трюка... и расскажет часть легенды о Клатче Никсоне. Сама идея покатушек на транспорте для серии Far Cry не в новинку, но пятая часть подаёт её особенно забавно. Можно и посмеяться, и угореть (в прямом смысле) за рулём – да ещё и очки навыков получить в качестве приза.

ДЛЯ ПОЛЁТОВ в костюме-крыле нужны всего две вещи: сам костюм и подходящее место. Крыло, как и крюк-кошка, покупается в меню навыков и стоит довольно дёшево, а зрелищные точки для прыжков разбросаны по всему округу Хоуп (они тоже обозначены туристическими дорожными знаками). Виртуозные прыжки, как и охота и рыбалка, приносят очки навыков. Но главное – пейзаж: вид на природу Far Cry 5 с высоты птичьего полёта открывается фантастический. Да и для беглой разведки местности пролёт над территорией как нельзя кстати, это всё же гораздо быстрее прогулок.

НО ОБЫЧНЫЙ бейсджаминг – лишь аперитив. Настоящие сорвиголовы наверняка оценят испытания Клатча Никсона – легендарного каскадёра родом из Монтаны. Именно в округе Хоуп он начал восхождение к славе культового трюкача, и в местах, где он впервые выполнил свои лучшие трюки, местные жители построили мемориалы. Каждый из них предлагает пройти небольшое, но уморительное испытание на время. Слалом вниз по серпантину верхом на квадроцикле, поездка в горящем пикапе, гонка на боевых самолётах – для Клатча не было невыполнимых задач. Не будет и для вас!

ЖАНР:
приключения
РЕЖИССЁР:
Роар Утхауг
СЦЕНАРИСТЫ:
Женева Робертсон-Дуорет, Алистер Сиддонс, Ивэн Догерти
В РОЛЯХ:
Алисия Викандер, Доминик Уэст, Уолтон Гоггинс, Дэниэл Ву
ПРЕМЬЕРА В РОССИИ:
15 марта 2018 года
ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ:
12+

TOMB RAIDER: ЛАРА КРОФТ

БЕЗ НАМЁКА НА ОБЪЕКТИВАЦИЮ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

В наше время не так просто найти человека, который продолжал бы верить, что экранизация видеоигры – это хорошая идея. Слишком часто мы обжигались – творчество Уве Болла, **«Хитмены»**, даже высокобюджетный **«Кредо убийцы»** со звёздным Фассбендером. Новый **Tomb Raider** не разочаровывает, но и не берёт за живое: видно, что лента могла бы быть заметно лучше.

Я ЖИВАЯ

Оригинальная Лара Крофт была воплощением *мужицких* мечтаний о противоположном поле – она делала всё, чтобы радовать аудиторию: сверкала огромным бюстом (особенно в любительских эротических модификациях), попадала на обложку Playboy, была невероятно крутой и непробиваемой. Именно этот образ и воплотила на экране Анджелина Джоли: впечатляющие формы, как бы случайно подчёркнутые одеждой, невероятная крутизна во всём, задор, головокружительные трюки и фирменные пистолеты – всё на своих местах!

Со временем такой персонаж стал просто неуместен в просвещенном обществе, и мы получили новую, живую, героиню, созданную в том числе и усилиями женщины-сценариста. Из чисто потребительского продукта мисс Крофт стала серьёзным и проработанным персонажем.

Поэтому понадобилось новое киновоплощение, которое покоряло бы зрителя не размером груди героини, а драмой и актёрской игрой. На главную роль пригласили Алисию Викандер, и справилась она отлично. Вот только попади фильм в руки хороших сценаристов и режиссёра, я бы сейчас не задавал ленте неудобные вопросы.

Перед нами приключенческий боевик, рассказывающий историю становления героя. Вот жила-была Лара, которую очень любил богатый отец – что, впрочем, не мешало ему регулярно сваливать подальше от дочурки, ведь он должен был бороться со

ПОСТРЕЛЯТЬ
из легендарной пары пистолетов Ларе не дадут – ждите сиквела!

ЗАТО В ФИЛЬМЕ
есть знаменитый ледоруб, который действительно пригодится героине

злодейской организацией «Тринити», которая мечтает о мировом господстве.

Почему один из богатейших людей Земли инкогнито катался по всему миру, собственноручно (а боец он очень так себе!) пытаясь сорвать планы зловещей организации, – загадка почище любой из тех, с которыми столкнётся Лара. Впрочем, фильм, сам того не желая, даёт на неё вполне однозначный ответ: Ричард Крофт... нет, не Бэтмен. Он идиот. Не будем сейчас подробно останавливаться на этом, дабы не разводить спойлеры, но попробуйте проанализировать каждый его поступок в фильме и ответить на вопрос: а не было ли способа добиться поставленной цели проще и эффективнее? Ответ всегда будет один – конечно, был!

ОСТРОВ ПРОКЛЯТЫХ

И это казалось бы незначительной проблемой, не будь отношения отца и дочери центром этой истории. Лара любит отца, отец любит её, и именно эта любовь вкупе с испытаниями делает мисс Крофт собой. Ты ждёшь, что нам покажут флэшбеки, где папа с дочкой ходят в сложные походы и юная Лара получает те самые навыки выживания, благодаря которым сможет преодолеть будущие испытания.

Но нет, нам показывают гордо живущую в нищете аристократку (всё образование которой в фильме сводится к умению цитировать Шекспира!), мечтающую о независимости. Она отказывается признать смерть отца и получить наследство. Именно упрямство приводит её на японский остров Яматай, где она надеется узнать, что же сталось с любимым папой.

Именно здесь начинаются настоящие испытания – кораблекрушение, плен, ранение, ночёвки под открытым небом, отстаивание убеждений. Здесь же нам щедро демонстрируют и отдельные ситуации из игр, переснятые почти покадрово. Одна проблема – есть неловкое ощущение, что делалось это не по воле сюжета, а ради заполнения невидимого чек-листа: рассыпающийся бомбардировщик – есть, скоростной спуск через деревья – есть, ранение – есть... Авторы вроде

ПЛЕННЫЕ – важная часть системы отношений в фильме: местного населения на Яматае нет, а рабочая сила очень нужна

ПЕРЕД ВАМИ – главный генератор сюжетных дыр этого фильма

и пытаются передать эмоциональный накал **Tomb Raider** 2013 года, где Лара постоянно балансировала на грани жизни и смерти... но игра справлялась с этой задачей несравнимо лучше.

Сложно сопереживать персонажу, который с дыркой в боку умудряется выиграть схватку в грязи со здоровым бугаём-наёмником, а потом непринуждённо забраться на утёс. Сложно прочувствовать образ сильной женщины, которая сама решает свои проблемы, если вместо напряжённого выживания и попыток из последних сил достать медикаменты Лара просто попадает в добрые руки. Сложно верить в любовь отца, если она сводится к многократному повторению фразы «Я всегда буду любить тебя», но совсем не подкрепляется действиями.

Я вынужден признать, что работа Рианны Пратчетт была куда сильнее того, что нам продемонстрировал сценарист **«Дивергента»**, **«Белоснежки и Охотника»** и **«Черепашек-ниндзя»**. Понятно, что у игры куда больше времени и средств сроднить зрителя с персонажем, передать его боль, – но если бы авторы посвятили хотя бы двадцать минут фильма суровому выживанию в духе **«Дикой»** или **«127 часов»**, после которого Лара переродилась бы, – фильм получился бы несравнимо сильнее.

Думаю, что, даже если бы Tomb Raider просто начали с середины, где раненая мисс Крофт корчится от боли в джунглях, это дало бы куда больший эффект сопереживания. А так, повторюсь, есть ощущение, что героиня мучается не ради своего развития или установки эмоциональной связи со зрителем, а потому что *так было в игре*.

НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ

Создатели очень последовательно ушли от любой попытки объективации – костюмерам не дали снабдить гардероб героини большим количеством ваты, камера не взяла ни единого соблазнительного ракурса, даже наёмники, семь лет просидевшие на чёртовом острове без женской ласки, хотят просто убить Лару.

Героиня же, вечно побитая и грязная, упорно продолжает двигаться к своей цели. Но это половинчатая победа – Лару так и не показали по-настоящему самостоятельной, она просто взбалмошная девчонка. Да, её решимость вызывает уважение, но почти все её реальные победы связаны с помощью сторонних людей.

СО СКАЛАМИ
Лара справляется легко и непринуждённо – прямо как в игре

Этого персонажа можно было сделать куда глубже – оскароносная Алисия Викандер, которая искренне любит мисс Крофт, вытянула бы «усложнённую» Лару без проблем. Она *заслужила* более серьёзный вызов своим актёрским способностям!

Создатели фильма с Анджелиной Джоли знали, на чём фокусироваться, и показали отличную вариацию игрового персонажа. А вот авторы нового Tomb Raider... просто сняли добротный приключенческий боевик. И, пожалуй, если бы я до этого не играл в перезапуск серии, я получил бы от ленты больше удовольствия.

Потому что если рассматривать фильм как сферическое приключение в вакууме, он весьма неплох. Лара умудряется находить приключения на свою шею даже в достаточно безопасном Лондоне, и наблюдать, как упрямый персонаж Викандер выбирается из очередной передряги, – сплошное удовольствие. Героиня постоянно учится на ходу, за каждой её победой стоит десяток поражений. Она решительна, харизматична и сама решает, во что ей верить и как поступать, – тут даже любимый отец не авторитет. *Особенно* отец.

На Яматае есть весь джентльменский набор хорошего приключенческого фильма – джунгли, наёмники, загадки, ловушки и приятно растянутая до финала неясность: есть ли в происходящем на острове что-то сверхъестественное, или это всё можно объяснить, не опираясь на мистику и магию.

Отдельная благодарность – за добротного и хорошо замотивированного злодея Матиаса Фогеля. Он и правда сволочь, но каждое его действие продиктовано движением к конкретной цели – найти гробницу по приказу хозяев и выбраться наконец с острова. Он не убивает просто так – ему нужна рабочая сила; он не склонен верить в мистику, не грезит о мировом господстве – Матиас лишь выполняет приказы. Да, по закону жанра злодеи постоянно мажут при стрельбе чуть ли не в упор, но зато у них регулярно заканчиваются патроны – серьёзный шаг в сторону реализма!

Пожурить приключенческую часть можно разве что за загадки. Они сделаны таким образом, что у зрителя почти нет возможности поучаствовать в их решении. А поскольку перед нами экранное воплощение игры, от этого элемента всё-таки ждёшь какого-то вовлечения.

■■■

Как экранизация фильм так себе, поскольку не знает, на чём действительно важно сосредоточиться для развития персонажа. Глупое поведение отца сводит на нет почти всю ценность его взаимоотношений с дочерью, а то, что Ларе не дают самой решать свои проблемы, постоянно заставляя опираться на мужчин, не позволяет фильму стать феминистическим высказыванием. Не то чтобы я был поклонником таких вещей, но антагонизм с образом, созданным Джоли, виден невооружённым глазом. Жаль, что этот аспект не дожат до конца.

Однако если вы просто хотите приключений со взрывами, погонями, ловушками и сильной, но человечной главной героиней, новый Tomb Raider – неплохой вариант для похода в кино. Ведь это игровая экранизация, за которую не стыдно. ■

ОТСЫЛКИ К ИГРЕ –
это хорошо. Но ещё лучше было бы передать выживальческие моменты

ЖАНР:
фантастика, приключения
РЕЖИССЁР:
Стивен Спилберг
СЦЕНАРИСТЫ:
Эрнест Клайн, Зак Пенн
В РОЛЯХ:
Тай Шеридан, Оливия Кук, Бен Мендельсон, Ти-Джей Миллер, Саймон Пегг
ПРЕМЬЕРА В РОССИИ:
29 марта 2018 года
ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ:
12+

ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

VR, КОТОРОГО МЫ ДОСТОЙНЫ

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Начну с главного. Вам наверняка понравится. Этот фильм приводит в дикий восторг любого, кто соприкасался с гик-культурой и любит видеоигры. В нём много отличного юмора, а сцены так и хочется нарезать стоп-кадрами и угадывать отсылки к разным вселенным.

ЧТО СДЕЛАЕТ ЗЛОДЕЙ, если получит контроль над «Оазисом»? Напихает туда всплывающей рекламы. И наверняка введёт лутбоксы. Куда злодею без них?

ЭКСПОЗИЦИЯ

Стивен Спилберг демонстрирует нам мир будущего, где люди поголовно живут в виртуальной игре – нет, не в «Матрице», а в «Оазисе». Оригинальные технические решения – шлемы (куда там до них нынешним PSVR и VIVE!), всенаправленные беговые дорожки, позволяющие двигаться куда угодно и при этом оставаться на месте, перчатки для захвата движения и костюмы, способные передавать прикосновения и удары, – делают происходящее чертовски реалистичным.

Но главное, что даёт игрокам этот мир, – безграничная свобода самовыражения. Фантазия создателей игры и модостроителей делает «Оазис» местом, где возможно всё – даже забраться на Эверест в компании Бэтмена!

Реальность же отнюдь не радует – население нищее, многие ютятся в сложенных штабелями строительных трейлерах. Деньги здесь тоже зарабатывают в основном в «Оазисе» – впрочем, там же их обычно и тратят на экипировку. Смерть персонажа необратима – всё нажитое непосильным трудом игровое имущество пропадает. Впрочем, у «Оазиса» как игры есть ещё одна примечательная особенность: автор оставил

в ней пасхалку, и тот счастливчик, что её обнаружит, получит контрольный пакет акций компании. А это миллиарды долларов!

Понятно, что за таким призом охотятся почти все – от злобных корпораций вроде IOI до мечтателей-одиночек – «пасхантеров», среди которых и Уэйд Уоттс. Приз ему получить, конечно, хочется, но ведущей мотивацией, пожалуй, стала любовь к творцу «Оазиса» – Джеймсу Холидею. Эксцентричный разработчик оставил в мире игры три ключа, открывающие дорогу к пасхальному яйцу, но найти их смогут только те, кто действительно понимает ход его мыслей. Это отчасти уравнивает шансы, потому что IOI подошла к делу основательно, наняв для поисков сотни игроков и целый аналитический отдел.

КАЖЕТСЯ, кому-то в детстве не читали «Мойдодыра»...

СЧИТАТЬ ОТСЫЛКИ на кадрах до выхода Blu-ray-версии рано – качество картинок не позволяет рассмотреть всё

ЗАВЯЗКА

Главный герой фильма – не Уэйд, не Холидей и даже не гик-сообщество. Фильм снимали ради «Оазиса», который безусловно крадёт каждый кадр, где запечатлена хотя бы крохотная и самая невзрачная его часть. Это пиршество фантазии, это триумф гик-культуры, визуальная эйфория, ради которой Стивен Спилберг и мастера по спецэффектам из компании **Industrial Light & Magic** выложились по полной. Вы пойдёте на этот фильм ради «Оазиса», и вы не уйдёте разочарованными.

Режиссёр не удержался от стилистических приёмов – реальный мир грязный и тусклый, виртуальная же реальность полна красок. Даже 3D в реальном мире почти нет: я долго в начале сеанса крутил IMAX-очки, пытаясь понять – а чего это всё такое плоское? Но стоило в кадре впервые промелькнуть «Оазису» – все вопросы тут же пропали. Полный восторг!

Мир прекрасен не только своим визуальным рядом – у него чудесные правила. Вам очень надо что-то сделать: например, скрыть свой ник, не меняя при этом свою внешность? У игры есть артефакт для таких случаев! Нужна романтическая локация для свидания? Жуткий хардкор, где под свист пуль можно заработать (простите, *нафармить*) приличные деньги? Видеочат с друзьями? Любой каприз уже продуман!

Ты с первых секунд понимаешь, *почему* половина человечества с упоением торчит в этой игре и почему никому не хочется вылезать в реальность. И создатели это понимают. Правда, с моральной точки зрения как-то не очень хорошо агитировать за эскапизм. И «Первому игроку приготовиться» с завидным постоянством проговаривает мысль о том, что реальность-то важна, давайте всё-таки жить в ней. И тут у меня случился чудовищный когнитивный диссонанс: фильм говорит одно, но показывает и транслирует совершенно другое!

КУЛЬМИНАЦИЯ

«Оазис» прекрасен, а реальность отвратительна. Это сквозит в каждом кадре, это видно на уровне взаимоотношений героев, на уровне логики мира, наконец! Вдумайтесь: в мире будущего, в Америке, есть корпорация, которая организует убийства, использует детский принудительный труд и может спокойно взор-

ВСЕ ВЕЛИКИЕ IT-компании рождались в гаражах и на чердаках

БУРАТИНО, вот тебе волшебный ключик...

вать целую башню из трейлеров, и ничего ей за это не будет – при том, что в городе есть вполне живая и действующая полиция, а саму корпорацию ненавидят миллионы людей.

Помните, как все критиковали «Голодные игры» за неправдоподобную антиутопию? Здесь ситуация очень похожая, только там декорации тирании и революции выстраивалась для помещения в них героев, а тут ради оправдания прекрасного виртуального мира. Но это не отменяет того, что реальный мир фильма – именно декорации. И то их *декоративность* очень плохо сочетается с проговариваемой идеей о важности рельности.

Похожая проблема здесь и с героями. Уэйд влюбляется в «Оазисе» в АртЗмиду – отважную девушку-пасхантера, которая хочет отомстить IOI. И между ними на экране отличная химия! Но только пока они в виртуальности. При переносе же романа в реальность он начисто лишается красок, чувств и достоверности – офлайновые отношения сыграны и сняты настолько блёкло, что в них совершенно перестаёшь верить.

Да, это хорошо работает на идею о том, что виртуальные романы действительно могут переходить в реальные, только вот какое дело: отношения при этом всё равно трансформируются. Здесь же нет ни узнавания реального человека и принятия его, ни изменения персонажа под воздействием любви. А ведь это важные и очень интересные темы!

Будь эта любовь важна для режиссёра, она преображала бы реальный мир, насыщала его красками. Спилберг делает полшага в этом направлении, но не более того. Ему вправду интересен гиковский мир, но, похоже, не слишком интересны сами гики. В книге они, пожалуй, были ещё неприятнее, но мы уже давно научились рассматривать экранизации как полностью самостоятельные произведения.

Понятно, что в реальности – особенно в реальности будущего – это не слишком привлекательные персонажи, которые частенько пренебрегают душем и с трудом могут связать два слова в общении с противоположным полом. Но, чтобы посыл о важности реального мира *по-настоящему работал*, нужно было показать

нам героев без их «матрицы» *более интересными*, чем в ней. И я не поверю, что человек, снявший **«Список Шиндлера»**, не мог привлекательно показать застенчивых, чумазых и зашуганных людей, которым для раскрытия себя нужны сложные виртуальные костыли. Похоже, просто не захотел.

Снять с наших героев виртуальные костюмы, и кто они будут без них? Клишированные одномерные детишки, бьющиеся с могущественной корпорацией то ли за идею, то ли из мести. Герой, пытавшийся спасти тётю, мгновенно забывает о ней до конца фильма. Угрожающие (и весьма здравые!) предупреждения о том, что опасно доверять людям, которых ты видел только в виртуальном пространстве, никуда не ведут. В конце концов, даже раскрытие личностей, прятавшихся за аватарами «Великолепной пятёрки», совсем не удивляет: ага, мы так и думали. Ну а концовка вызывает в памяти фильм **«Чарли и шоколадная фабрика»**.

То, что нам не смогли показать внутреннюю красоту *Homo Ludens* за пределами виртуальности, – колоссальный провал «Первому игроку приготовиться» как гиковского гимна. Воспевать культуру, пренебрежительно относясь к её носителям, как-то странно, неправильно, непоследовательно. Спилберг умудрился снять кино с огромной любовью *к миру*, но без любви *к людям*.

РАЗВЯЗКА

Экранизация во многих аспектах отошла от книги, и это ей на пользу. Количество сцен в реальности сильно сократили, а гиковский фокус с культуры восьмидесятых плавно сместили на современность, позволяя окунуться в море понятных почти любому отсылок. В итоге получился настоящий праздник, отличное приключение, от которого невозможно оторваться. Главное – ни в коем случае не включать на просмотре голову (у вас это и так не выйдет, восторг будет перешибать всё) и просто наслаждаться каждым кадром.

КОРПОРАТИВНЫЕ наёмники разъезжают на одинаковых машинах. Да и скин у них один на всех!

Интереснейшие загадки, чудесные превращения, охота за сокровищами, неравная битва со злом, эпическая финальная схватка, где тысячи знакомых персонажей из игр и фильмов бьются с наёмниками IOI, шутки, отсылки и невероятный аттракцион внутри отеля из **«Сияния»** Стэнли Кубрика – наверное, появление именно этого фильма на горизонте заставило авторов **«Трансформеров»** сворачивать свою франшизу. Потому что масштабное подростковое развлекательное кино отныне будут сравнивать не с ними, а именно с «Первым игроком».

■■■

Идти ли поклоннику игр на этот фильм? Ни в коем случае не идти – бежать! Не потому, что это «важное произведение, обязательное к просмотру» (нет), – я просто уверен, что вам понравится. Полный зал игровых журналистов выл от восторга, аплодировал с завидной регулярностью и дружно смеялся в нужных местах. Это кино мало того, что посвящено поиску огромной пасхалки, – да оно само одна громадная пасхалка! ■

НЕ РАЗВИДЕТЬ: ФЕНОМЕН ПОЛЬСКОГО ШУТЕРА

ИСТОРИЯ И ПЕРЕРОЖДЕНИЕ ОТВРАТИТЕЛЬНЫХ ИГР

ОЛЬГА ТОКАРЕВА

Польские шутеры... Определение, ставшее нарицательным. Вы слышали о них. Вы видели их. Вы, скорее всего, хоть раз шутили о них. И почти наверняка играли по меньшей мере в один такой проект.

Вспомните юность. Вы прогуливались по магазину или вещевому рынку, занимались своими делами, как вдруг – чудо! Прилавок с дисками! Вы тут же прилипали взглядом к витрине, разглядывая названия, выбирая ту самую, «крутую», игру... Но покупали с вероятностью один к трём польский шутер. И ведь не хороший продукт, вроде **Painkiller**, а такую дрянь, после которой жёсткий диск хотелось утопить в хлорке.

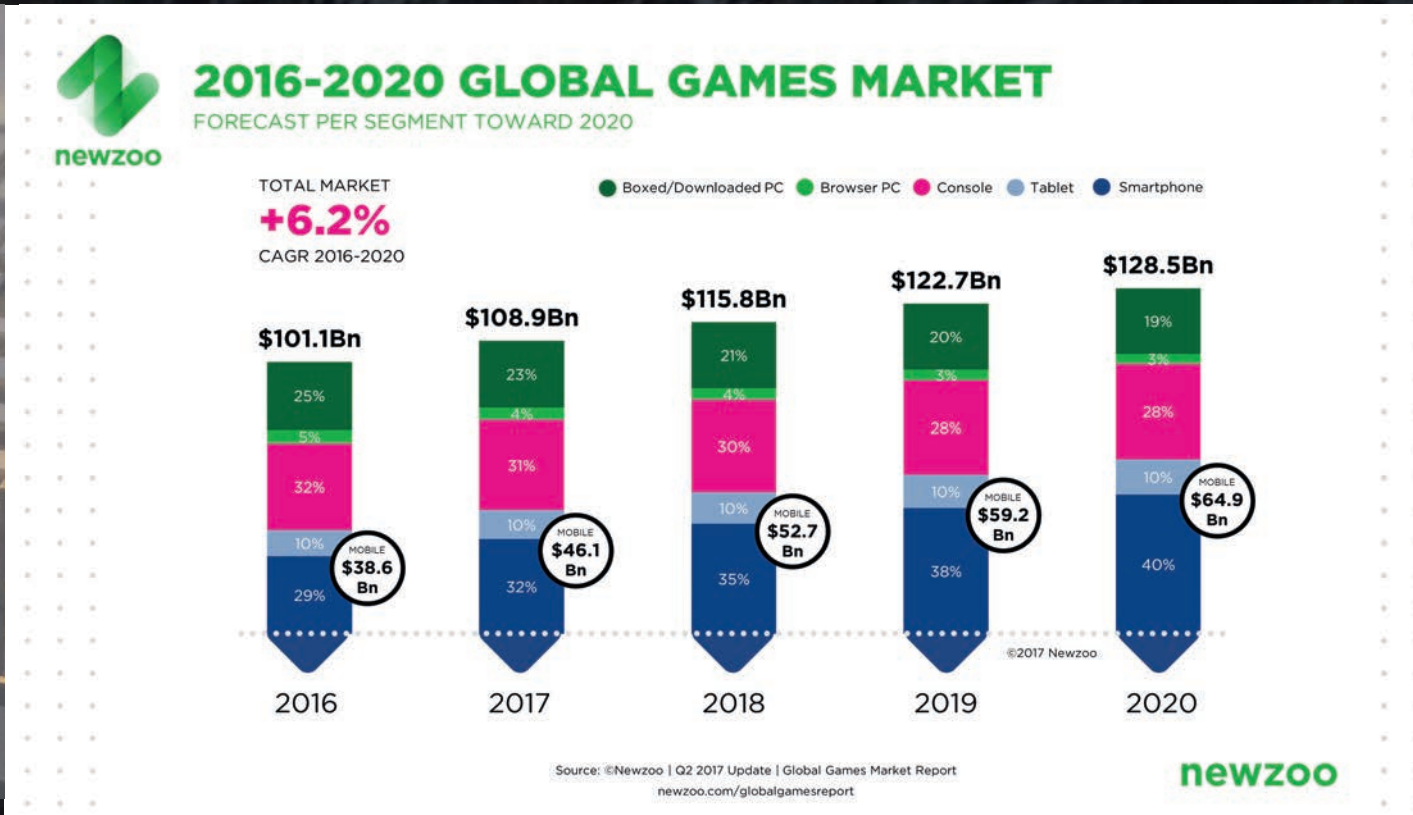
Как так получилось, и почему польские шутеры обрели дурную славу?

ЯЩИК ПАНДОРЫ

Это волшебное сочетание страны и жанра компьютерной игры стало настоящей притчей во языцех. Или стихийным бедствием библейских масштабов – смотря кого спросить. Но, в отличие от старинных преданий, у польских шутеров куда более прозаичные корни. У них нет трагической суперзлодейской предыстории. Их нашествие на игровую индустрию устроил не коварный крысолов – совсем наоборот. Чем активнее росла индустрия, тем ближе мы подходили к точке невозвращения. Появление таких игр было лишь вопросом времени.

До выхода **Half-Life** общественность (по большей части) поглядывала на шутеры с ухмылкой. Doom

ГЕЙБ КАК БУДТО ЗНАЛ, какой успех его ждёт. Каскадный резонанс случился не только в игре, но и в реальной жизни



В 1994 ГОДУ на рынке игр США вращалось около $7 млрд. В 2017-м эта сумма увеличилась более чем в семь раз

MEDAL OF HONOR состарилась, но когда-то была на острие технологий

и Quake, несмотря на оглушительную популярность, были разработаны чуть ли не «на коленке». Миром игр правили квесты, а гейминг в целом ещё не до конца утратил статус инфантильного хобби. Достойные проекты в рамках жанра выходили регулярно, но были гораздо менее дружелюбны к игрокам, чем сверхпопулярные квесты. Так что покупатели обращали на них меньше внимания, а значит, и разработчики второго плана не стремились массово их копировать.

Релиз Half-Life перевернул не только жанр, но и всю индустрию вообще. Успех детища **Valve** вбил в головы впечатлительной публики две простые истины. Первая: шутеры – это круто, и не может быть ничего круче. Вторая: крутые шутеры хорошо продаются. Представления разработчиков о режиссуре, повествовании, механиках и технологиях изменились. Оказалось, что для успеха теперь недостаточно нарисовать спрайты монстров и дать игроку пушку для их уничтожения. Нет, господа. Теперь у игры должен быть уникальный стиль, подача и кинематографичный сюжет!

Словом, после 1998 года в индустрии началась «холодная» война. Разработчики исследовали разные концепции, темы, механики и задумки – всё, чтобы оставаться на плаву на новом суровом рынке. Игроки были только рады: именно это соревнование в погоне за инновациями подарило нам многие классические шутеры: например, **Aliens vs. Predator** и **System Shock 2**. На какую игру ни глянь, в любой найдутся интересные идеи и элементы самобытности.

Однако в конце 1999 года ситуация снова поменялась – вышла **Medal of Honor** для PlayStation. Сценарий от Стивена Спилберга, разработка от **DreamWorks**, оркестровый саундтрек, традиционный кинематографический эпик – всё в ней было замечательно. Но выделялся проект не столько качеством разработки, сколько сочетанием простоты геймплея и бессмертной темы: фрицы плохие, мы хорошие, так что направляй пушку на фашиста и жми на курок. Строго говоря, «Медаль за отвагу» была примитивным консольным шутером, но её выручал понятный и близкий каждому сеттинг.

Вторая мировая на тот момент была почти не исследована в играх, так что сам шанс поучаствовать в легендарных сражениях и посмотреть на аутентичные красоты успешно привлёк аудиторию. Не говоря

SNIPER: GHOST WARRIOR 3, как и многие представители жанра польских шутеров, умело маскируется под хорошую игру. Сразу даже и не скажешь

уже о том, что для реализации исторических баталий не нужно сильно напрягать воображение. Берём документы, фотографии и свидетельства очевидцев в качестве эскизов и получаем механически простой, но привлекательный для массовой аудитории шутер.

Чуть позднее этот рецепт успеха отработали **Return to Castle Wolfenstein** и **Call of Duty**. Они тоже не морочили головы механикой, но добавили красивую картинку и использовали популярную тему, удобную для аудитории. Коммерческий успех не заставил себя ждать. RtCW и CoD разбавляли эту формулу технологическими или постановочными находками, но кого это волновало? Там можно было взять оружие и пострелять в фашистов!

УЧЁНЫЕ ДО СИХ ПОР спорят о том, в каком виде «Миротворец» смотрится хуже: в статичном или динамичном

На волне успеха этих серий и появились тривиальные, сделанные по одним и тем же лекалам польские шутеры. Индустрия набирала обороты, а средства разработки стали доступнее и проще. Многие студии увидели возможность легко заработать и тут же стали продавать то, что имело наибольший спрос. В конце концов, игры – такой же бизнес, как музыка или кинематограф. А ни один бизнес не обходится без продукта-заменителя. Почти идентичного тому, чего хочет покупатель, но в несколько раз дешевле.

Технически – не подделка.

ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ

Так что же такое польский шутер? Вкратце – это игра средней руки, над которой разработчики особо не трудились и просто хотели поскорее её продать. Эдакое би-муви от мира видеоигр, где удовольствие получаешь преимущественно от смеха пополам со слезами. Эту категорию шутеров объединяет целый ряд общих черт. Военная (иногда фантастическая) тематика, скучнейший геймплей, тривиальный дизайн, несметное число багов, явная дешевизна во всех аспектах и запредельная сложность. Всё это – типичные симптомы того, что игра делалась не просто спустя рукава, а *вообще* без рук.

Важная деталь: не каждый подобный проект разработан в Польше. Звучный ярлык получил географическую привязку благодаря творчеству нескольких польских студий, о которых мы поговорим чуть дальше. На самом деле такого рода игру могут сделать где угодно. Даже в России. *Особенно* в России. Вспомните хотя бы такие значимые проекты, как **«Миротворец»**, **«Патриот»** или **«Сомалийский капкан»**. Хотя... Лучше не стоит.

Первым задокументированным польским шутером, который явил все указанные симптомы, стала **Chrome** 2003 года. За авторством **Techland**, между прочим, – задолго до **Dead Island** и **Dying Light**. Поляки попытались взлететь на волне популярности **Halo**, **Deus Ex** и System Shock 2. В Chrome были и большие живописные карты, и ролевая система с аугментациями, и slo-mo, и покатушки на транспорте. Но в итоге получился скучный, напрочь вторичный тир, который не предлагал ничего нового. Даром что графика удалась на славу.

ИМИТАЦИЯ – это высшая форма лести. Modern Warfare 2 ощутила это на себе

Кроме того, на становление феномена повлияла деятельность польской студии **City Interactive**. Да-да, авторов **Sniper: Ghost Warrior** и издателей небезызвестной **Lords of the Fallen**. На заре своего существования компания одной из первых подключилась к массовому производству экшенов. В 2004 году они выпустили **Terrorist Takedown** – рельсовый тир на тему войны в Ираке (США как раз вторглись туда годом ранее). Насколько всё было печально? Вам даже не разрешали ходить! Сиди себе за пулемётом да закликивай виртуальных террористов насмерть. Несмотря на заявленные шестнадцать миссий, игру можно было пройти менее чем за час.

Самое смешное, что с 2004 года **City Interactive** создала целую кучу игр аналогичного качества. Отечественное издательство **«Акелла»** локализовало аж десять из них (последняя появилась в 2012 году!), в России они выходили под общим названием **«Приказано уничтожить»**. Чего там только не найти! В этой золотой коллекции есть такие экземпляры, как **Gears of War** про Ливию (**«Приказано уничтожить. Операция в Ливии»**), Call of Duty в джунглях (**«Приказано уничтожить: Чужая территория»**), Call of Duty в банановой республике (**«Приказано уничтожить: Иностранный легион»**) и **Counter-Strike: Source** для бедных (**«Приказано уничтожить: Операция «Красная ртуть»**). Отдадим должное разнообразию механик и сеттингов. Прямо франшиза **Final Fantasy** – только шутеры и без аниме.

Но не только «Акелла» отличилась. **«Бука»** и **«Новый Диск»** тоже порадовали потребителя. **Bet on Soldier**, **Dreamkiller** (они даже не пытались, ей-богу), **«Чистильщик»**, **«Велиан»** – никто не ушёл с пустыми руками. Геймеры тонули в океане посредственных игр, но издатели не останавливались: наверное, думали, что никто не заметит. Однако всё тайное когда-нибудь становится явным, и если вы не читали про польские шутеры в печатных или интернет-рецензиях, то наверняка видели смешные обзоры.

Мы говорим, конечно, про творчество Ильи Мэддисона. Можно как угодно относиться к этому блогеру, но без него материал был бы неполным. Илья сделал себе имя на вульгарной критике плохих игр, и от второсортных стрелялок на его канале было не продохнуть. Именно Мэддисон познакомил многих людей с феноменом польских шутеров и укрепил его статус.

Первым роликом про чистокровный польский шутер можно считать обзор 2009 года (ещё на RuTube!) двух боевиков со смачными названиями **«Кровавая месть»** и **«Слепая ярость»**. Впоследствии блогер заслуженно облил помоями многие локализации «Акеллы» и отечественные разработки – того же «Миротворца», которого стравил в неравном бою с **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Разница в качестве была налицо.

В деле борьбы с ширпотребом Мэддисону помогали и другие видеоблогеры. Например, Витас Mr.Zulin Мицкус. И если Илья громил польские творения крепким словцом и пошлой шуткой, то его брат по оружию всерьёз препарировал механики и геймдизайн. Старенький обзор «Сомалийского капкана» тому пример.

По мере развития видеохостингов и роста популярности YouTube всё больше людей начало подключаться к борьбе с некачественными играми. В итоге польские военные шутеры затаились во мраке после 2012 года и почти не вылезают на свет.

Здравый смысл победил. Пока что.

ИЗ-ЗА УГЛА УЖЕ КАК будто готова выскочить «саранча»... а, нет. Показалось

ВОЕННЫЕ МУЖИКИ на любой вкус. Зато смотрят прямо в камеру, а не стоят к ней спиной, как модно было делать на обложках шутеров

А СУДЬИ КТО?

Возникает резонный вопрос. Если игры были плохие и люди об этом знали, почему же тогда они продавались? Откуда вообще взялась вся эта свалка переработанных идей?

Ответ прост: стечение обстоятельств. Прежде всего, лицензию на издание дешёвых шутеров легко приобрести за копейки, чем наши издатели и пользовались. Так как дешёвки разрабатывались в сжатые сроки, издатель мог закупить сразу целый пакет игр и постепенно их издавать. Пресловутая «Акелла» в 2007 году выпустила две игры из серии «Приказано уничтожить» в один день.

Нужно помнить, что в то время доступ к интернету был не так широко распространён. Аудитория была менее разборчивой – ведь в игровых журналах про все проекты месяца (тем более плохие) не напишешь, страниц не хватит. Вдобавок купить то, что хочется, не всегда было возможно. Диски пока продавались лучше, чем цифровые копии в том же Steam. Даже в самых продвинутых игровых магазинах зачастую

НА СКРИНШОТЕ – единственный повод играть в Zup!

нельзя было найти желаемую игру – значит, приходилось брать что есть. Или то, что посоветует хитрый продавец.

Простые механики и яркие обложки тоже привлекали народ. В особенности тех, кто не интересовался играми всерьёз. Подошёл человек к прилавку, увидел коробку с суровым мужиком на обложке и решил, что это крутая стрелялка. Вот и купил. И, скорее всего, даже не пожалел об этом.

Ну и наконец, игр попросту выходило гораздо меньше. Это сейчас можно зайти в Steam и в графе «инди» найти какой-нибудь *скрытый бриллиант*. А раньше можно было купить плохую игру абсолютно случайно, не разобравшись в обложке или по принципу «на безрыбье сойдёт».

То есть виновником было само состояние рынка видеоигр. Если вы считаете, что сейчас эта болезнь уже вылечена, спешим разочаровать. Да, рынок изменился, потребители образумились, но проблема не исчезла – просто изменились спрос и предложение. Благодаря активному росту цифровых сервисов появляется столько отвратительных игр, сколько свет прежде не видывал. Steam захлестнула волна так называемых shovelware – игрушек, сделанных на коленке за пять минут, чтобы срубить денег на фарме карточек и достижений. Осенью прошлого года руководство Steam в очередной раз удалило порцию сомнительного контента, но заразу не искоренить.

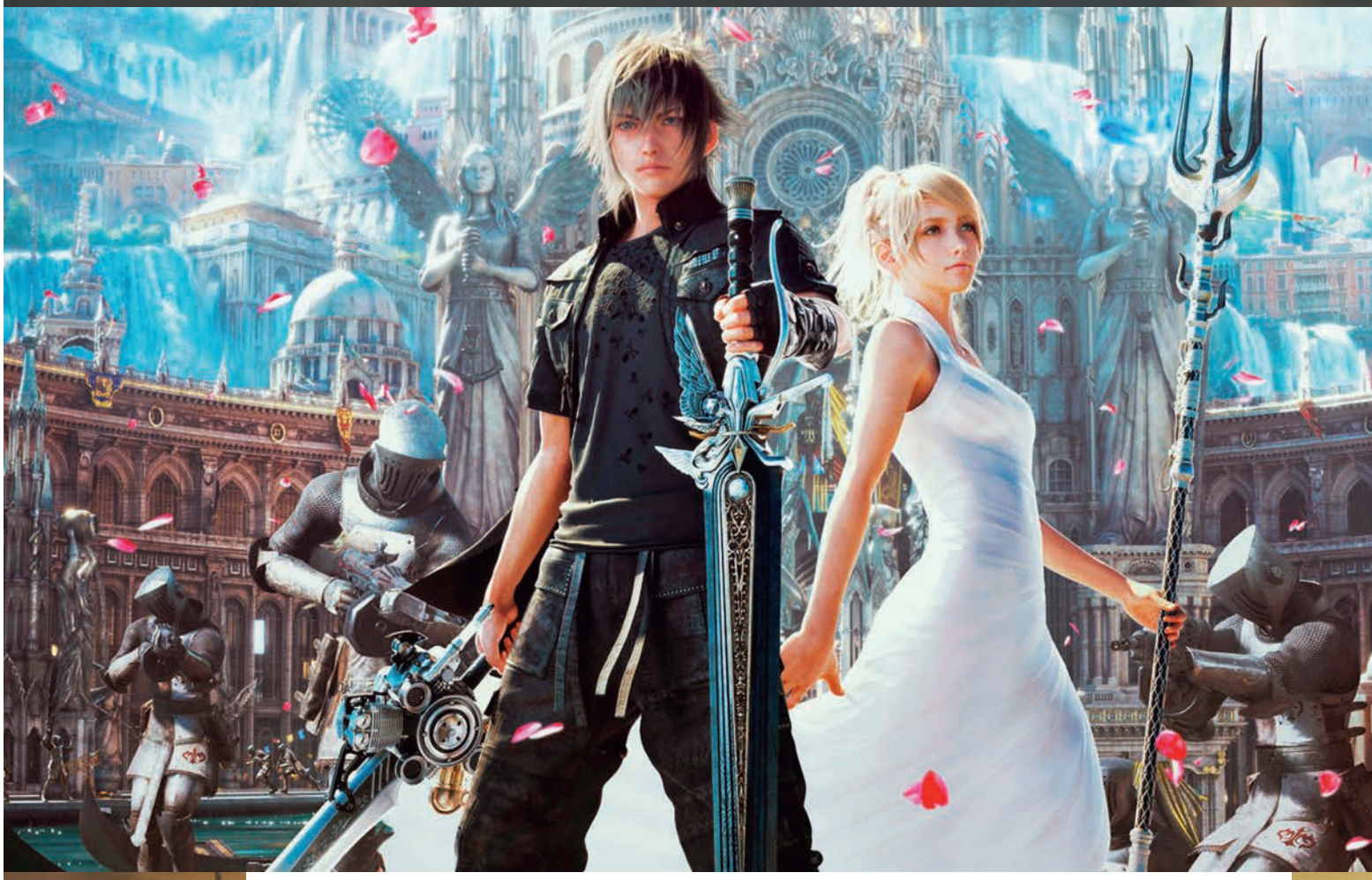
Взять хотя бы серию Zup!. За год она разрослась из одной игры до шести, и в каждой по сотне достижений, которые даются за любой чих. Цена? 29 рублей. Гораздо ниже, чем у большинства игр, правда? Но при этом больше «ачивок», чем у конкурентов. Зачастую иконка достижения – это какая-нибудь буква. Осталось только набрать нужные и сделать из них крутую надпись в своём профиле Steam.

«Польша», например.

■■■

Оглядываясь на рассвет и закат польских шутеров, можно сделать важный вывод. Коммерциализацию игр уже не откатить. Интерактивное искусство стало бизнесом, и чем дальше оно развивается, тем сильнее перенасыщается рынок. От плохих игр, как и от плохой музыки или фильмов, никуда не деться. Однако, в отличие от времён царя Гороха, теперь у нас есть небывалая свобода выбора. Мы выбираем не только жанры, но и темы, персонажей, визуальный стиль! А с недавнего времени – и особенности внутренней монетизации. Меньше чем за десять лет индустрия изменилась до неузнаваемости, и дальше будет только интереснее.

Играйте только в лучшее! Тем более что все необходимые инструменты для выбора у вас под рукой. ■



ОТПРАВЛЯЕМСЯ В СКАЗОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ЧЕМ ЗАПОМНИЛАСЬ FINAL FANTASY XV

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

КОСТЮМ
Гордона Фримана с фирменной фомкой – что ещё нужно для счастья PC-игроку?

Концепцию **Final Fantasy XV** в течение десяти лет разработки много раз переделывали: изначально это был проект **Final Fantasy Versus XIII**, и его создавали для противопоставления тринадцатой номерной части, но в итоге игра получила полноценный подзаголовок «XV». Ох, были времена, а я ведь ждал игру с момента самого первого анонса.

Final Fantasy XV вышла на **PlayStation 4** и **Xbox One** в позапрошлом году. Масштабная jRPG от Square Enix стала для меня самой красивой и чарующей сказкой про настоящую мужскую дружбу. Совсем недавно игра появилась и на PC. В **Windows Edition** усовершенствовали графику, добавили моды, костюм Моргана Фримана, режим с видом от первого лица, все вышедшие ранее DLC и возможность перемещаться по воде. И вот пользователи персональных компьютеров спустя полтора года могут прикоснуться к нашумевшей и довольно противоречивой «пятнашке». Поэтому я решил вспомнить, чем же хороша Final Fantasy XV и каковы её недостатки.

СКАЗОЧНЫЙ ПРЯМОЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ

Главный герой по имени Ноктис – принц, которого отец отправил с друзьями справлять королевскую свадьбу. Но, пока компания пребывает в отъезде, вражеская империя Нифльхейм захватывает страну Люцис и магический кристалл, дарующий власть его обладателю. Ноктису и тройке его верных друзей придётся отомстить за смерть короля и вернуть трон с волшебным камнем.

Но сначала надо набраться сил и пройти нелёгкие испытания.

Сюжет оказался даже слишком прямолинейным и скупым на детали. Чтобы узнать подробности, мне пришлось посмотреть маленький аниме-сериал **Brotherhood: Final Fantasy XV** и CGI-фильм **Kingsglaive: Final Fantasy XV**. Если пропустить эти произведения, персонажи могут остаться для вас просто кукольными болванчиками: в мультфильмах авторы рассказывают подробно о конфликте и становлении героев. И это, по-моему, главный минус вселенной FFXV.

НА ПОЛЕ БОЯ
часто творится
невообразимой
красоты экшен

Современные технологии позволяют красочно подать сюжет любой игры. Так зачем использовать вспомогательные фильмы и аниме-сериалы именно таким образом? Ответ прост: чтобы заработать побольше денег, а не чтобы облегчить игрокам понимание сюжета.

Возьмем историю Промпто: почему светловолосый юнец такой смелый и волевой? Его «летопись» раскрывается в одной из серий Brotherhood. В юности он был пухлым и очень этого стеснялся. Но благодаря влиянию друга-принца пересилил себя и начал есть ровно столько, сколько необходимо организму. Результат: внешне Промпто стал стройным, а внутренне – более волевым. Но об этом можно узнать только из аниме, игра не упоминает это событие даже вскользь. А как можно переживать за персонажа, которого нам не расписывают?

Кроме того, этот эпизод – отличный пример того, как герой преодолевает себя и свои слабости, чтобы стать сильнее. Такие моменты как раз помогают расположить пользователя к персонажу. Так зачем подавать их отдельно от сюжета игры?

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Final Fantasy XV – самая масштабная игра в стиле road movie. Её сюжет сосредоточен на четвёрке друзей: храбром, но еще недостаточно зрелом принце Нокти-се, умном и стратегически мыслящем Игнисе, двухметровом добряке Гладиолусе и юном хипстере-фотографе Промпто. Парни путешествуют по миру в стильной машине «Регалия», которую, как и персонажей, можно и нужно прокачивать.

В игре есть и традиционные для серии страусоподобные чокобо: на них гораздо проще скакать по бездорожью. Конечно, это чистый фансервис. Никогда не забуду поездки на чокобо и их долгую прокачку в **Final Fantasy VII**!

В первой половине истории четвёрка товарищей может бесконечно выполнять массу однообразных квестов, проходить сложные подземелья и... качаться.

Побочных заданий много, все они однотипны и скучны, не идут ни в какое сравнение с квестами в **«Ведьмаке»** или последней **«Зельде»**. В «побочках» FFXV не раскрываются истории тех, кто их выдаёт, и это удручает. Суть сводится к сбору овощей и лягушек, убийству больших и маленьких монстров, скучной проверке оборудования городской электростанции и т. п.

В FFXV ИНОГДА ХОЧЕТСЯ
просто гулять
и любоваться красотами

Скорее всего, сторонние квесты вставили в игру исключительно ради гринда и... ради того, чтобы позволить нам подольше погулять по невероятной красоты миру и покататься на роскошной машине, в магнитоле которой есть диск с музыкой из всех прошлых частей игрового цикла (некоторые треки надо докупать отдельно).

Тачку можно прокачивать по всем параметрам: менять цвет салона, кузова, колёсных дисков, превратить «Регалию» в самолёт или внедорожник, а в ПК-версии – ещё и в корабль. Сама езда от точки «А» до точки «Б» со временем начнёт утомлять, но по уже пройденным путям игра позволяет перемещаться автоматически. Очень советую прикрепить к машине крылья – виды на королевство с высоты птичьего полёта завораживают.

Сеттинг в Final Fantasy XV безукоризненно стильный и совмещает в себе эстетику Америки 50-х с современным футуризмом и магией аниме-сказок. Мир красив, но враждебен, ночью лучше остановиться на ночлег в гостинице или встав лагерем. В тёмное время суток

ГОРОДСКИЕ ЛОКАЦИИ
очень похожи на Флоренцию или Венецию

ЭПИЧЕСКИ
поставленные эпизоды с титанами и огромными волшебными существами затмевают все мелкие недостатки игры

по местным просторам рыщут особенно сильные демоны. С ними в первые часы игры лучше не сталкиваться – растопчут на раз-два.

Вечером, когда парни отдыхают, их опыт конвертируется в прокачку. Ещё во время отдыха можно подкрепиться едой, которую искусно готовит Игнис, – блюда художники изобразили особенно хорошо. В культурном коде японцев важное место занимает любовь к еде как к искусству, они любят когда и красиво, и вкусно. Помните роскошные блюда из **Monster Hunter: World**? В Final Fantasy XV пища выглядит *ещё* аппетитнее.

Создатели блестяще реализовали общение Ноктиса и товарищей: помимо пустословия, те постоянно напоминают о бытовых проблемах. Промпто, например, частенько просит остановиться у закусочной и заморить червячка, Игнис ближе к вечеру напоминает, что ночью опасно и лучше бы припарковаться для ночлега и заправить бак. Подобные мелочи приятны – через них ощущаешь единство с виртуальными друзьями, их заботу и преданность.

НЕПРОСТЫЕ ДВУХ- И ТРЁХКНОПОЧНЫЕ БИТВЫ

Друзей сплачивает совместное путешествие и постоянные схватки с врагами. Боевая система одновременно и хороша, и плоха. Своего рода слэшер с элементами простейшей тактики. В основной сюжетной ветке игрок управляет Ноктисом. У принца есть стандартная атака, возможность парировать удары, телепорт и магия. Друзья Ноктиса атакуют, лечатся и пополняют здоровье принца самостоятельно.

Ещё у команды есть шкала спецатаки, которая заполняется в процессе битвы: «заряженный» Игнис умеет зрелищно метать ножи, «усиленный» Промпто стреляет из револьвера, а Гладиолус с размаху рубит недругов огромным мечом, нанося большое количество урона. Четвёрка способна применять совместные спецатаки, и каждое это усиление или комбо можно улучшить. Боёвка поставлена классно, экшен смотрится приятно и местами ну очень пафосно. Не каждой игре это идёт на пользу, но здесь эпичные поединки выглядят и правда очень круто, не скатываясь в фарс.

Но есть у боевой системы и проблемы. Во-первых, она бесстыдно проста как внешне, так и в освоении, здесь нет простора для тактического мышления. К тому же любые враги пытаются убить героев только тогда, когда протагонисты находятся в условной зоне досягаемости. Если покинуть поле боя, неприятели не станут преследовать парней, а начнут заниматься своими делами. Это выглядит странно и немного раздражает.

ЦЕЛЬ ПУТИ – САМ ПРОЦЕСС

В игре скомканная вторая половина истории. В какой-то момент Ноктис оставляет открытый мир и попадает в бесконечные коридоры с врагами. Узкий лабиринт ведёт к развязке, финалу истории FFXV, и тот бесстыдно скучен и однообразен. Как будто Square Enix доделывали игру впопыхах. Ближе к финалу, конечно, есть

МОНСТРЫ И ЖИВОТНЫЕ
в FFXV поражают воображение

сюжетные сцены, а в зоне отдыха я не раз возвращался в открытый мир, чтобы докачаться.

После финала просыпается желание вернуться на открытые пространства и просто пожить в волшебном мире Final Fantasy XV. Потому что именно там я ощутил эмоциональную связь друзей и очарование королевства Люцис.

Помимо причудливого и прекрасного мира, в FFXV потрясающее музыкальное сопровождение. Ёко Симомура, композитор игры, выдал по-настоящему запоминающиеся музыкальные полотна. В битвах играет эпическая, пробирающая до мурашек музыкальная тема, во время прогулок звуки природы дополняют идеально сконструированный вальс... Final Fantasy XV можно ругать за многое, но саундтрек в ней по всем параметрам прекрасен.

Культовая японская сказка-долгострой противоречива: у неё странная боевая система и прямолинейное повествование, но очень симпатичный мир, запоминающаяся музыка и отлично реализованное взаимодействие персонажей. Игра контрастирует сама с собой. Затянувшаяся разработка повлияла на качество продукта, но всё же, положа руку на сердце, я советую поиграть в неё всем.

Final Fantasy XV очаровала и приятно удивила меня на старте и продолжает радовать до сих пор. А три сюжетных DLC, которые включили в Windows Edition, раскрыли многие подробности сюжета. Плюс в «пятнашку» для компьютеров добавили многопользовательский режим. Играть во всё это теперь можно с видом от первого лица – любители подобного опыта на самой популярной в России платформе обязательно найдутся. Новым и старым игрокам точно будет любопытно изучить руины Инсомнии – новую игровую локацию мира Люциса с новыми заданиями и боссами.

В МИРЕ ИГРЫ,
к сожалению, почти нет городов, но те, что есть, прекрасны

PC-версию озвучили профессиональные русскоязычные актёры, которых Хадзимэ Табата отбирал лично. Более того, это тот редчайший случай, когда огромная jRPG получила полную русскую локализацию. А поддержка 4K- и 8K-разрешения и технологий NVIDIA вкупе с HDR 10 сделали FFXV ещё красивее и технически совершеннее. Благодаря системе HairWorks у героев можно разглядеть каждый волосок, да и физика причёсок стала куда лучше. NVIDIA Flow изрядно улучшает симуляцию огня, дыма и воды, а NVIDIA VXAO делает все тени при глобальном освещении куда реалистичней. Проходить мимо такой красоты – грех.

И я, пожалуй, сыграю в Final Fantasy XV ещё раз. ■

КАК ПРАВИЛЬНО ИГРАТЬ В FFXV

НАШ СКРОМНЫЙ ГАЙД

ЕВГЕНИЙ КАЛАШНИКОВ

Final Fantasy XV получилась неидеальной, местами спорной, но, безусловно, красивой и захватывающей игрой. А многие поклонники франшизы любят серию Final Fantasy именно за уникальную, поистине сказочную атмосферу. Мы подготовили для вас несколько советов, как получить от FFXV побольше удовольствия.

SQUARE ENIX вставила в игру фрагменты из полнометражки с одним из первых патчей для консольной версии

Если вы не знакомы с серией Final Fantasy и откладывали знакомство из-за боязни запутаться во всех хитросплетениях сюжета – смело отметайте любые сомнения! Все основные (номерные) части серии рассказывают независимые истории, которые происходят в разных мирах и никак не связаны между собой.

Что нужно сделать, чтобы поиграть в новую игру? Верно – купить. Обычно на вопрос «где именно?» грамотно отвечает ценник, но в случае с **Final Fantasy XV**. **Windows Edition** есть несколько неочевидных выборов. В Steam к игре через Workshop доступен бесплатный набор **Half-Life**, включающий знаменитый костюм Гордона Фримена, очки и, конечно же, монтировку! А магазин Origin предлагает яркий костюм ламы из **The Sims 4** и знакомый зеленый кристалл над головой персонажа... только не спрашивайте зачем. Мы и сами не знаем. Так или иначе, оба предложения в силе до 1 мая.

В любом случае PC-версия содержит не только весь дополнительный контент из DLC и патчей, которые выходили на консолях, но и ряд особенностей, вроде

ВПЕРВЫЕ ПОЯВИВШИСЬ
в Final Fantasy III, муглы каждую фразу заканчивали словом «ня». В последующих играх серии конец фразы изменили на «купо»

В ОТЛИЧИЕ
от консольной версии, в Windows Edition «Регалия» после апгрейда может перемещаться по бездорожью. Да что там, она теперь даже по воде может ходить!

режима от первого лица и возможности переключаться между персонажами.

Но даже если у вас нет хорошего PC (а требования у «финалки» в этот раз неслабые) и консолей, прикоснуться к прекрасному можно даже с помощью смартфона. **Final Fantasy XV: Pocket Edition** – официальный порт с сильно упрощенной боевой системой, но бережно сохраненным сюжетом и милой мультипликационной графикой. Отличный способ скоротать время в дороге. Если сомневаетесь, сыграйте в первую главу – она бесплатна для всех обладателей IOS 11.1 или Android 5.0.

СО ВСЕХ СТОРОН КРАСИВ

Сюжет вертится вокруг Ноктиса, наследного принца государства Люцис. Его верные товарищи, Гладиолус, Игнис и Промпто, – своеобразные телохранители, которые помогают принцу добраться до островного города Альтиссия. Там Ноктис должен жениться, заключив тем самым жизненно необходимый для государства военный союз. В самой игре предыстория подана весьма рвано и до неприличия кратко. Поэтому мы настоятельно советуем ознакомиться с полнометражным (1 час 50 минут) CGI-фильмом **Kingsglaive: Final Fantasy XV**. Он проливает свет на большую часть важных событий начала игры.

В пути товарищи узнают, что на столицу Люциса, Инсомнию, напала империя Нифльхейм. Отец Ноктиса, похоже, убит, а ему самому придётся силой возвращать законный престол. Путь предстоит непростой, и первая половина FFXV представляет собой игровой road movie – «дорожное приключение» в роскошной машине «Регалия». Персонажи постоянно общаются, шутят и комментируют происходящее. Невольно хочется влиться в их компанию, побольше разузнать о каждом члене «бойз-бенда»... но, как ни странно, по-настоящему парни и их взаимоотношения раскрываются в пятисерийном аниме Brotherhood: Final Fantasy XV. За сто минут этого сериала о компании можно узнать чуть ли не столько же, сколько за всю игру. И оно того стоит.

Кстати, о товарищах. По ходу повествования друзьям придется ненадолго разделиться, а о приключениях каждого из них можно узнать из личных DLC. Но не торопитесь включать их раньше времени. Дополнение про Гладиолуса стоит проходить после девятой главы основной кампании, историю Промто – после двенадцатой, а с Игнисом лучше вообще подождать до завершения главного квеста.

ОГРОМНЫЕ ПРОСТРАНСТВА

Когда впервые попадаешь в Люцис, открытый мир поражает. На огромных локациях с доступом ко множеству самых разнообразных занятий очень легко потеряться. И хотя трагичное начало побуждает поскорее разобраться с захватчиками, наш главный совет – не торопиться!

В первую очередь потому, что во второй половине игры суть повествования изменится, и в открытый мир нас уже не пустят. Притормозить стоит уже в третьей главе, когда Промто предложит нанять чокобо. Эти милые существа придают особый шарм забегам по дикой местности, куда «Регалия» без должных улучшений не сунется. Птенцам даже можно изменить

СТО ТРИНАДЦАТЬ навыков скромно ютятся на семи ветвях способностей. Ещё шестнадцать откроются по сюжету

ГЛЯДЯ на такие костюмы, невольно вспоминаешь знаменитые своими странностями японские шоу и рекламу...

внешний вид! А при должной прокачке питомцы сами рвутся в бой.

Другой талисман серии, существа под названием «муглы», принесут не меньше пользы, чем чокобо. Правда, живых котопоросят в игре вы не встретите. Зато в той же третьей главе можно найти очень полезные амулеты – талисманы-муглы. Эти хитрые вещицы увеличивают весь получаемый опыт на 20%. А уж если найти второй такой же...

Но есть подвох. Талисман работает только на того персонажа, который им владеет. Так что для равномерной прокачки вам понадобится минимум четыре, иначе придется постоянно передавать амулет между героями.

Выполняйте квесты на ферме чокобо. Хозяин фермы, Виз, в благодарность за выполнение трёх заданий поделится рецептом, ни много ни мало, бутерброда с ветчиной! Надолго насытиться вряд ли получится, зато двойной опыт вам гарантирован. Правда, есть ещё одно условие – придётся купить толстого чокобо за 1100 гил.

Рыбачьте вместе с Ноктисом, готовьте вкусности для усиления отряда с Игнисом, фотографируйте пейзажи и забавные ситуации с Промто, но, главное, не забывайте отдыхать. Опыт вы получите за множество разнообразных занятий, не только за сражения и квесты, но «усвоить» XP реально только во время стоянок на природе или в комфортных номерах гостиниц. И чем удобнее (читай, дороже) кровать, тем больше множитель опыта. К тому же по ночам на дорогах демоны выбираются буквально из-под земли, и сражения с ними на начальных уровнях вряд ли доставят вам удовольствие.

В дороге время течет куда медленнее – и тем важнее проводить его с пользой. В комфортной «Регалии» можно не только послушать разговоры компании друзей или саундтреки из прошлых частей FF, но и закупить восстанавливающие зелья и продать ненужный хлам. А порулить и Игнис может.

Зелья восстановления здоровья особенно пригодятся после того, как вы посетите королевские гробницы. Пожалуй, стоит заняться их поиском как можно раньше. В этих местах похоронены правители королевства Люцис. Наследный принц может поглощать их души и тем самым получать огромную силу в виде королевского оружия. Большая огневая мощь поможет выбраться из сложных ситуаций, но увлекаться такими подарками не стоит: каждое применение будет стоить вам очков здоровья. Существует одиннадцать подобных склепов, разбросанных по всему игровому миру, и только половину вы найдёте по ходу основных заданий.

УМЕНИЕ ВЫЖИВАТЬ

В боевой системе и прокачке боевых умений каждый игрок отыщет что-то своё, в зависимости от понравившегося оружия и стиля боя. Так что главные общие советы: не забывайте про урон по своим, телепортируйте Ноктиса на высокие объекты, чтобы ускорить регенерацию и экономить аптечки, а также как можно раньше изучите следующие навыки:

ОТ ГРАФИКИ «БОЛЬШОЙ» Final Fantasy не осталось и следа, но персонажи узнаваемы, а большинство сцен перенесены покадрово

ИГРА С САМОГО НАЧАЛА утверждает, что предназначена как для поклонников сериала, так и для новичков

«Эффективное уклонение» (8 очков способностей, вкладка «Бой») – снижает затраты маны на уклонение во время блокирования.

«Телефактер» (24 ОС, вкладка «Бой») – повышает урон от телепортирующих атак. В дальнейшем позволит буквально разбирать врагов по кусочкам.

«Сталкер» (26 ОС, вкладка «Бой») – повышает урон по врагам со спины. Очень поможет в сражениях с сильными противниками.

«Первый выстрел», **«Ва-банк»**, **«Сканирование»** (6 ОС, вкладка «Бой») – три базовых умения для каждого вашего компаньона. Используются автоматически.

«Смертоносный рывок» (28 ОС, вкладка «Бой») – позволяет наносить урон с расстояния.

«Цепь ударов» (8 ОС, вкладка «Командная работа») – повышает силу связанных атак.

«Запас здоровья» (10 ОС, вкладка «Характеристики») – увеличивает запас здоровья согласно уровню героя. Даёт постоянный прирост здоровья по мере прокачки персонажей.

«Ячейка для аксессуаров» (16 ОС, вкладка «Характеристики») – дает по второму слоту аксессуара каждому из героев.

«Перегруппировка» (18 ОС, вкладка «Приёмы») – с этим умением Игнис может вывести всю группу из опасной ситуации и восстановить здоровье друзей без использования зелий.

Как видите, очков способностей потребуется много, так что в начале игры стоит позаботиться о комфортной прокачке. Помимо заданий и повышения уровней, вы зарабатываете ОС за добивание противника телепортирующим ударом или парированием, а также за проведение тактических операций во время боя. Проще говоря, если Гладиолус говорит, что врагов лучше сжечь, – спорить не стоит. В Final Fantasy XV ценят командную работу. Даже во время отдыха товарищи порой могут предложить квест, выполнение которого не займет много времени, но щедро вознаградит ОС.

Кроме вышеозначенных умений, стоит как можно раньше выучить навыки для быстрого набора очков способностей за перемещение на машине, отдых в лагерях, езду верхом на чокобо и использование магии.

■■■

Неважно, какой магией вы пользуетесь чаще, какое оружие предпочитаете и какой компаньон вам больше нравится. Любите ли вы рыбалку, гонки на ездовых птицах или вечерние посиделки у костра. Станете ли вы выполнять побочные задания или сосредоточитесь на основном квесте. Какой бы путь вы ни выбрали, главное – получать от игры наслаждение. И в этом, вместе с нашими советами, вам помогут волшебная музыка Ёко Симомуры и преданные товарищи на надёжном автомобиле. ■

СОЗДАВАЯ HEARTHSTONE

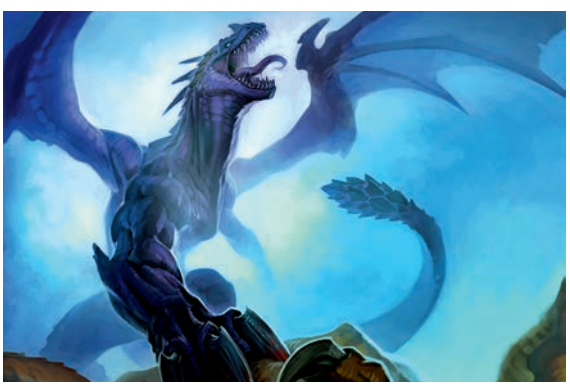
ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ КУЛЬТОВОЙ ККИ

ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

В какие только даты не отмечается Новый год в разных традициях. В мире **Hearthstone** он наступает в середине весны. С выходом первого набора новых карт 2018 года в игре начнётся Год Ворона, а стандартный режим ждут серьёзные перемены. В преддверии этого события мы пообщались с исполнительным продюсером Hearthstone Гамильтоном Чу и расспросили его как о грядущем дополнении, так и о работе его команды.

У ОПУШКИ

Вместе с релизом «**Ведьминого леса**» стандартный режим покинут сеты «**Древние боги**», «**Вечеринка в Каражане**» и «**Злачный город Прибамбасск**». С ними уйдут многие популярные карты и архетипы колод – мы больше не увидим в стандарте бесконечных нефритовых големов, Н'зота, с предсмертными хрипами призывающего гвардию миньонов, или Барнса, который уже в дебюте партии призывает на игровой стол мини-копию какого-нибудь мощного существа.



На смену этим и другим артам, определявшим облик Hearthstone в последние годы, вскоре придут новые, олицетворяющие невиданные доселе способности и механики. В частности, появятся карты с механикой «чёт и нечет», с мощным эффектом, работающим только если в вашей колоде отсутствуют карты, соответственно, с чётной или нечётной стоимостью. Эти и другие нововведения должны освежить игру. Как именно? Давайте послушаем Гамильтона Чу.

Не могли бы вы объяснить, почему решили посвятить первый сет 2018 года Ведьминому лесу?

Мы задумались о Гилнеасе, и нам тут же вспомнился окружающий его лес, населённый всевозможными монстрами. Но они не терроризируют простых людей, а окружают город, населённый воргенами, вполне способными постоять за себя. Мы решили, что это очень интересный конфликт, вокруг которого можно построить новое дополнение и механики. Так родилось новое ключевое слово «эхо», которое означает, что при розыгрыше карты вы получаете её копию и можете использовать её снова и снова – пока хватает маны. Эта механика прекрасно сочетается с темой дополнения и даёт много интересных возможностей.

Другим новшеством станет система «чёт и нечет». Принцип её действия вызывает в памяти Рено Джексона, чья способность срабатывала, если в колоде игрока не было повторяющихся карт. Когда Рено только представили, мало кто верил, что он заигра-

ИЗНАЧАЛЬНО НАД HEARTHSTONE ТРУДИЛОСЬ всего полтора десятка человек, Гамильтон Чу был одним из них

«ВЕДЬМИН ЛЕС» ПРИНЕСЁТ в Hearthstone новый однопользовательский режим – «Охота на монстров»

С НАСТУПЛЕНИЕМ НОВОГО ГОДА в Hearthstone из стандартного режима уходит немало сильных карт, но они остаются в игре и продолжают наводить шороху в вольном

ет, но он послужил основой целого архетипа. Ожидаете ли вы, что это произойдёт и с картами механики «чёт и нечет»?

Да, я определённо на это рассчитываю. Механика «чёт и нечет» привнесёт в игру много новых интересных комбинаций, по паре вариантов для каждого класса. То есть появится по меньшей мере восемнадцать потенциальных новых колод. И я надеюсь, что это послужит катализатором для творческой мысли тех, кто любит создавать новые архетипы.

В прошлом году в игру с каждым дополнением вводился новый тип легендарных карт. Следует ли ожидать, что вы продолжите создавать новые виды «легендарок»?

Мы стремимся постоянно двигаться вперёд и развивать игру. Но это можно делать не только добавляя новые типы карт. Механика «чёт и нечет», о которой вы говорили выше, служит тем же целям, хотя и не приносит в Hearthstone новый тип карт. Словом, могу обещать, что мы продолжим вводить новые механики. Что касается новых типов легендарных карт, я не готов сейчас сказать, будем ли мы их добавлять в Hearthstone.

Из «легендарок», появившихся в прошлом году, ярче всего проявили себя рыцари смерти – почти у всех классов они оказались играбельными. А вот многие легендарные задачи и оружие так и не нашли места в успешных колодах. Считаете ли вы, что идея рыцарей смерти оказалась более удачной?

Я бы так не сказал. По-моему, очень здорово, что рыцари смерти отлично проявили себя в колодах, которые позволили игрокам достигать серьёзных результатов. Но не все карты создаются, чтобы занять место в сильных колодах. Для нас самое важное – чтобы игроки, используя карты, получали удовольствие. Мы ориентируемся не только на тех, кто стремится к высоким достижениям в рейтинговых играх и турнирах, но и на самую широкую аудиторию, и хотим, чтобы все получали удовольствие и могли проявить фантазию при создании своих колод.

МАНЯЩАЯ ЧАЩА

Некоторые механики после их появления в Hearthstone регулярно используются в каждом последующем сете. Другие, как, например, «Воодушевление», не получают дальнейшего применения. С чем это связано?

Каждое дополнение, в нашем понимании, должно обладать самобытностью и уникальными чертами. И нередко механики, которые мы вводим, тесно увязаны с темой дополнения. Так, в «**Экспедиции в Ун'Горо**» появились квесты, которые, на наш взгляд, отлично сочетались с мотивом пути в неизведанное, в «Древних богах» мы ввели карты, работающие в связке с К'Туном... Отдельные механики мы действительно потом продолжаем использовать. Например, карты с «натиском», который мы вводим в «Ведьмином лесе», полагаю, будут появляться и в дальнейшем. Другие же стараемся оставить в рамках одного конкретного сета, и «Воодушевление» относится к их числу.

Не могли бы вы рассказать, как создаются карты? Что служит отправной точкой – идея, характеристики или, быть может, история персонажа из вселенной Warcraft?

Всё, что вы перечислили, может дать рождение новой карте. Иногда отправной точкой становится история персонажа или существа. Хорошим примером может послужить Генн Седогрив, король Гилнеаса, окружённого Ведьминым лесом. Мы знали, что он непременно должен стать одной из легендарных карт одноимённого дополнения. Хотели, чтобы он ощущался как важный персонаж, лидер, и его способность, на мой взгляд, отражает это.

В её основе лежит одна из новых механик дополнения – если у вас в колоде есть Генн, но отсутствуют карты с нечётной стоимостью, то ваша способность героя стоит всего одну ману. Таким образом, Генн становится картой, определяющей весь дизайн вашей колоды.

АЗАЛИНА ДОСЕЛЕ НЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ в мире Warcraft и придумана специально для Hearthstone

ЧТОБЫ ЭФФЕКТ ГЕННА СРАБОТАЛ, при составлении колоды придётся соблюсти весьма строгое условие

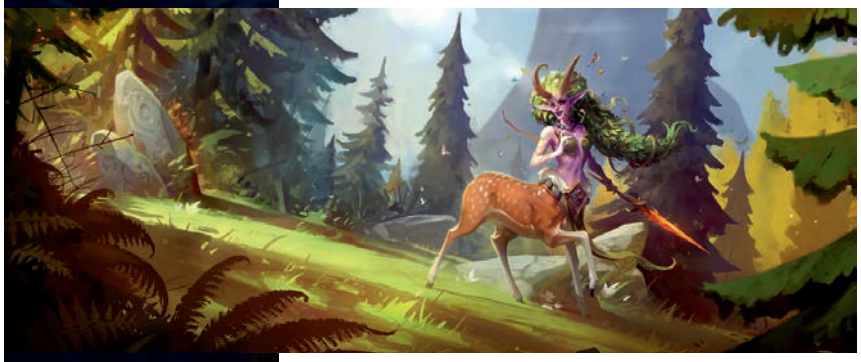
Нередко мы отталкиваемся и от идеи механики. Так, например, появилась Азалина Воровка Душ, она при розыгрыше заменяет карты в вашей руке на копию карт из руки противника. И мы подумали, что это настолько классная идея, что мы просто обязаны сделать карту, основанную на ней.

Сейчас в игре два соревновательных режима: стандартный и вольный. И первый заметно популярнее второго. Планируете ли вы подогревать интерес к вольному режиму?

Немало игроков уделяет внимание вольному режиму, мы рады этому, и да, у нас в планах много активностей, призванных повысить интерес к нему. Мы уже проводили героическую потасовку в вольном режиме, организовываем турниры для его поклонников и не собираемся на этом останавливаться.

В прошлом году в Hearthstone появился «Зал славы»: в него уходят слишком сильные и популярные классические карты, после чего они остаются доступными только в вольном режиме. А есть ли шанс, что вы, наоборот, вернёте в стандарт какие-то карты из вольного, вроде Рено или Лотхиба?

С ВЫХОДОМ ДОПОЛНЕНИЯ в игре появится новый скин для друида, полубог Лунара



Не думаю. На наш взгляд, вольный и стандартный режимы выполняют разные функции. Если вы играете в вольном режиме, ваши возможности по созданию колод ничем не ограничены и вы можете взять тех же Рено и Лотхиба и собрать колоду вокруг них. Стандартный же режим призван постоянно меняться и дарить игрокам новый опыт.

Относительно недавно вы понерфили Пирата Глазастика и Разу Пленённого – эти карты на протяжении многих месяцев были ключевыми в метагейме Hearthstone. Почему вам потребовалось столько времени, чтобы вмешаться и изменить эти карты?

По-моему, очень здорово, что вокруг Hearthstone сложилось творческое сообщество, громко высказывающее своё мнение и стремящееся помочь нам улучшить игру. Делая дополнения и карты, мы стараемся дать пользователям инструменты для создания новых архетипов и колод. И зачастую появляются новые типы колод, способные противодействовать устоявшимся лидерам метагейма.

Я очень люблю период сразу после выхода очередного сета, когда в игре царит лёгкое безумие, все экспериментируют и пытаются найти лучшие сочетания карт. Мы видим, что в последующие месяцы метагейм существенно меняется, и стараемся дать игрокам инструменты, позволяющие им самим изменять состояние игры. И так обычно и происходит. Порой тот или иной архетип оказывается очень сильным и долгоиграющим, и только тогда мы вмешиваемся и вносим изменения.

ОБРАТНО К ЛЮДЯМ

Я играю в Hearthstone уже не один год, много раз брал легенду, и все мои герои уже давно золотые. В то же время я не настолько погружён в игру, чтобы бороться за высокие позиции в легенде или участвовать в турнирах. Планируете ли вы добавить в игру новые достижения или испытания для таких игроков, как я, которым хочется новых вызовов?

Я рад, что вы так любите игру и достигли в ней столь многого. Мы недавно внесли коррективы в рейтинговую систему, чтобы облегчить опытным игрокам поход в легенду. Теперь с окончанием сезона игроки теряют всего четыре ранга – куда меньше, чем прежде. Так что для достижения «Легенды» нужно меньше гриндить.

Но, на мой взгляд, главное, что мы можем сделать для опытных игроков, – это создавать интересные сеты, вносящие в игру свежую струю и позволяющие ветеранам играть по-новому, составляя свежие колоды и архетипы. Мне кажется, это лучший способ поддерживать интерес в опытных игроках.

Регион СНГ очень силён в турнирном Hearthstone, а российский игрок Pavel был чемпионом мира. Будете ли вы дополнительно поддерживать развитие киберспортивной составляющей игры в нашем регионе?

Я не устаю восхищаться тем, сколько великолепных игроков – например, ШтанУдачи и Коленто, с которыми я общался на недавнем чемпионате мира, – дал Hearthstone ваш регион. Более того, по количеству встреч в рамках программы Fireside Gathering Россия удерживает первое место в мире. Очень здорово видеть подобную активность, и, конечно, мы постараемся её поддерживать – например, проведём у вас грядущий плей-офф чемпионата.

Если не ошибаюсь, в команде разработчиков Hearthstone вы отвечаете за стратегическое планирование. Насколько далеко вперёд вы продумываете развитие игры, и могут ли отзывы игроков повлиять на ваши идеи?

Какие-то глобальные нововведения в механиках или видах карт мы стараемся продумывать загодя, чтобы успеть довести ту или иную идею до ума, прежде чем ввести её в Hearthstone. Но, конечно, не проходит и дня, чтобы мы не прислушивались к откликам игроков. Многие из членов команды регулярно читают, что пишут в социальных сетях поклонники, поскольку нам, конечно, крайне важно понимать, как они воспринимают игру и что им в ней нравится, а что не очень.

Изначально Hearthstone занималась очень небольшая команда. Сегодня она разрослась до семидесяти человек. Повлияло ли это на философию команды и подход к развитию игры?

Я бы сказал, что само развитие игры и наш подход к её разработке диктуют то, каких размеров должна быть команда. С момента, когда мы начинали, Hearthstone стал гораздо больше и сложнее. Появилось много дополнительных элементов и механик, а также режимы игры вроде еженедельной «Потасовки» с новыми условиями или «Охоты на монстров», которую мы вводим в грядущем дополнении.

Вдобавок появились всевозможные активности, привязанные к игре: например, турниры и встречи поклонников Fireside Gathering. Мы стараемся их не только поддерживать, но и развивать, поэтому команда естественным образом разрослась, чтобы справляться со всеми задачами, что перед нами стоят.

После успеха Hearthstone вышло немало других компьютерных карточных игр, но ни одна пока не сумела стать настоящим конкурентом для неё. Как вы думаете, появятся ли в будущем у Hearthstone достойные соперники? Например, The Artifact.

На самом деле очень интересно наблюдать за тем, что происходит с жанром. Начиная разработку Hearthstone, мы руководствовались любовью к коллекционным карточным играм, объединявшей всю нашу команду.

Но далеко не все друзья разделяли наше увлечение – карточные игры казались им слишком сложными, или они не хотели тратить время на походы в специализированные магазины и клубы, где можно в них поиграть.

Нашей целью было перенести нравящийся нам игровой опыт в компьютерный формат и сделать проект, доступный широкой аудитории. Уверен, что Hearthstone не будет единственной успешной игрой в жанре и что мы увидим и другие подобные игры, которые помогут ему двигаться вперёд.

■■■

Hearthstone остаётся безусловным лидером и законодателем мод в жанре, и, судя по тому, сколь активно игра развивается в последние годы, соперникам, даже таким перспективным, как **The Artifact**, будет непросто посягнуть на её позиции. ■

В «ВЕДЬМИНОМ ЛЕСЕ» каждый класс получит по две легендарные карты, но только шаман обзаведётся новой картой героя

МЕХАНИКА «ЭХО» позволит использовать одну карту несколько раз в течение хода

МЫШЬ-ТРАНСФОРМЕР ОТ SVEN

Тестируем SVEN RX-G985 с изменяемой геометрией корпуса

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** оптическая
- **Количество кнопок:** 10
- **Разрешение сенсора:** 250–4000 dpi
- **Наработка переключателей на отказ:** более 3 млн
- **Интерфейс:** USB
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Габариты:** 12,5x3,7x6,7 мм
- **Вес:** 170 г
- **Цена на апрель 2018 года:** 3000 рублей ($50)

В начале года Sven представила необычную для себя мышку. С изменяемой геометрией корпуса, увеличенным количеством кнопок и программным обеспечением для полной настройки. Посмотрим, что получилось.

Внешний вид

Из всей линейки компании RX-G985 выделяется материалами и дизайном. Основа и боковые детали выполнены из металла, кнопки и верхняя часть — пластиковые. Внешность нестандартна и вызывает в памяти фильмы про трансформеров: матовое основание, черный верх и блестящие хромированные вставки.

Сложная конструкция корпуса вносит коррективы в работу с мышью. Пластиковая накладка с логотипом установлена под довольно большим углом, поэтому у некоторых могут возникнуть проблемы с ладонным хватом. В этом случае не выручит даже регулировка по длине на пять миллиметров. Хотя выполнена она качественно: три фиксирующих винта под шестигранник и магнитные держатели, вмонтированные в пластик.

А вот пальцевый хват проблем не вызывает. Запястье не падает на коврик, а множество боковых впадин позволяют точно фиксировать корпус большим и безымянным пальцами. В таком случае, правда, сложновато нажимать боковые клавиши.

Железо

За перемещениями мышки здесь следит сенсор начального уровня — Avago 3050. Его максимум — 4000 dpi, однако выше тысячи лучше не забираться, срывает. На низких же значениях RX-G985 ведет себя стабильно и предсказуемо.

Особой разницы от смены ковров мы не почувствовали, но субъективно и по графикам MouseTester лучше всего мышь чувствует себя на жестких матовых покрытиях. На мягких тканевых плохо отрабатываются резкие смены курса. Возможно, сказывается влияние солидного веса в 170 грамм.

В фирменном ПО можно настроить скорости прокрутки, двойного клика и перемещения курсора, написать макрос, переназначить кнопки, выставить световой эффект индикатора чувствительности и, что важнее всего, установить четыре пресета разрешения сенсора.

В минусы мышке можно записать только младший сенсор. В остальном всё сделано на хорошем уровне, от материалов и до удобного софта. *Ильяс Шакиров*